

ISSN : 1148-0807
AVRIL 2001
280 BEF · 273 LUF
9 CAD · 780 XPF
DOM 39 FRF
M 3002 - 70 - 39,00 F



A444 Ayashi No Ceres ost 1 | A458 Ayashi No Ceres ost 2 | A493 Ayashi No Ceres ost 3 | A496 Blood the last vampire | Nazca ost -GG295 | A510 | A497 Joe Hisaishi Works 1 | GM385 Onimusha OST+Sym | FF9 Plus OST-GM372 | GM390 FF 9 Piano Collect | GM348 | GM389 | GM387 Dark Cloud OST

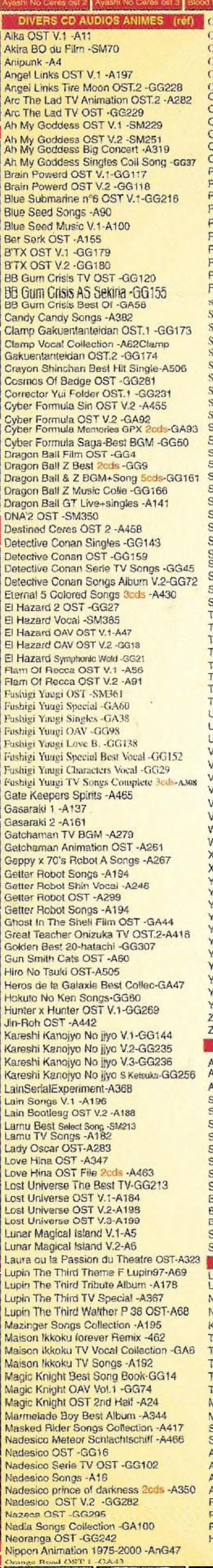
# KONCI
Japanimation

123 Boulevard Voltaire
75011 Paris
Métro Voltaire ligne 9
Tél: 01 44 93 51 30 ou
01 44 93 03 28
http:/www.konci.com
Ouvert du lundi au Vendredi de
10h30 à 19h30
Samedi 10h à 19h30

## CDS AUDIO
99Frs l'unité
5cds achetés le 6ème cds gratuit
Prix des coffret de cd (2cds=169f)
(3cds=245f) (4cds=299f)

## VIDEO CD
1vcd=99F
2vcd=189F
3vcd=279F



## DIVERS CD AUDIOS ANIMES (réf)

Aika OST V.1 -A11
Akira BO du Film -SM70
Anipunk -A4
Angel Links OST V.1 -A197
Angel Links Tire Moon OST.2 -GG228
Arc The Lad TV Animation OST.2 -A282
Arc The Lad TV OST -GG229
Ah My Goddess OST V.1 -SM229
Ah My Goddess OST V.2 -SM251
Ah My Goddess Big Concert -A319
Ah My Goddess Singles Coll Song -GG37
Brain Powerd OST V.1-GG117
Brain Powerd OST V.2 -GG118
Blue Submarine n°6 OST V.1-GG216
Blue Seed Songs -A90
Blue Seed Music V.1-A100
Ber Serk OST -A155
B'TX OST V.1 -GG179
B'TX OST V.2 -GG180
BB Gum Crisis TV OST -GG120
BB Gum Crisis AS Sekina -GG155
BB Gum Crisis Best Of -GA58
Candy Candy Songs -A382
Clamp Gakuentanteidan OST.1 -GG173
Clamp Vocal Collection -A62Clamp
Gakuentanteidan OST.2 -GG174
Crayon Shinchan Best Hit Single-A506
Cosmos Of Badge OST -GG281
Corrector Yui Folder OST.1 -GG231
Cyber Formula Sin OST V.2 -A455
Cyber Formula OST V.2 -GA92
Cyber Formula Memories GPX 2cds-GA93
Cyber Formula Saga-Best BGM -GG50
Dragon Ball Film OST -GG4
Dragon Ball Z Best 2cds -GG9
Dragon Ball & Z BGM+Song 5cds-GG161
Dragon Ball Z Music Colle -GG166
Dragon Ball GT Live+singles -A141
DNA'2 OST -SM350
Destined Ceres OST 2 -A458
Detective Conan Singles -GG143
Detective Conan OST -GG159
Detective Conan Serie TV Songs -GG45
Detective Conan Songs Album V.2-GG72
Eternal 5 Colored Songs 3cds -A430
El Hazard 2 OST -GG27
El Hazard Vocal -SM385
El Hazard OAV OST V.1-A47
El Hazard OAV OST V.2 -GG18
El Hazard Symphonic Wold -GG21
Flam Of Recca OST V.1 -A56
Flam Of Recca OST V.2 -A91
Fushigi Yuugi OST -SM361
Fushigi Yuugi Special -GA60
Fushigi Yuugi Singles -GA38
Fushigi Yuugi OAV -GG98
Fushigi Yuugi Love B. -GG138
Fushigi Yuugi Special Best Vocal -GG152
Fushigi Yuugi Characters Vocal -GG29
Fushigi Yuugi TV Songs Complete 3cds-A308
Gate Keepers Spirits -A465
Gasaraki 1 -A137
Gasaraki 2 -A161
Gatchaman TV BGM -A279
Gatchaman Animation OST -A261
Geppy x 70's Robot A Songs -A267
Getter Robot Songs -A194
Getter Robot Shin Vocal -A246
Getter Robot OST -A299
Getter Robot Songs -A194
Ghost In The Shell Film OST -GA44
Great Teacher Onizuka TV OST.2-A418
Golden Best 20-hatachi -GG307
Gun Smith Cats OST -A60
Hiro No Tsuki OST-A505
Heros de la Galaxie Best Collec-GA47
Hokuto No Ken Songs-GG80
Hunter x Hunter OST V.1-GG269
Jin-Roh OST -A442
Kareshi Kanojyo No jiyo V.1-GG144
Kareshi Kanojyo No jiyo V.2-GG235
Kareshi Kanojyo No jiyo V.3-GG236
Kareshi Kanojyo No jiyo S Ketsuka-GG256
LainSerialExperiment-A368
Lain Songs V.1 -A196
Lain Bootlesg OST V.2 -A188
Lamu Best Select Song -SM213
Lamu TV Songs -A182
Lady Oscar OST-A283
Love Hina OST -A347
Love Hina OST File 2cds -A463
Lost Universe The Best TV-GG213
Lost Universe OST V.1-A184
Lost Universe OST V.2-A198
Lost Universe OST V.3-A199
Lunar Magical Island V.1-A5
Lunar Magical Island V.2-A6
Laura ou la Passion du Theatre OST-A323
Lupin The Third Theme F Lupin97-A69
Lupin The Third Tribute Album -A178
Lupin The Third TV Special -A367
Lupin The Third Walther P 38 OST-A68
Mazinger Songs Collection -A195
Maison Ikkoku forever Remix -462
Maison Ikkoku TV Vocal Collection -GA6
Maison Ikkoku TV Songs -A192
Magic Knight Best Song Book-GG14
Magic Knight OAV Vol.1 -GG74
Magic Knight OST 2nd Half -A24
Marmelade Boy Best Album -A344
Masked Rider Songs Collection -A417
Nadesico Meteor Schlachtschiff -A466
Nadesico OST -GG16
Nadesico Serie TV OST -GG102
Nadesico Songs -A16
Nadesico prince of darkness 2cds -A350
Nadesico OST V.2 -GG282
Nazeea OST -GG295
Nadia Songs Collection -GA100
Neoranga OST -GG242
Nippon Animation 1975-2000 -AnG47
Orange Road OST 1 -GA43
Orange Road OST 2 -GA99
Orange Road Best -GA29
Orange Road Piano F -GG13
Orange Road Image A -GA88
Orange Road Single Best -GA30
Orange Road-Loving Heart Compils -SM36
One Piece Music & Song Collect-A379
One Piece Song Collect-A427
One Piece Song Collect 2-A457
Orphen OST -GG241
Orphen Revenge OST V.2 -GG279
One Piece Music & Song Collecl 2 -A457
Patlabor Vocal Collection -SM211
Patlabor Best Collection -GA41
Patlabor Movie 2 .2002 -GG145
Perfect Blue OST -A325
Psybuster OST V.1 -GG230
Ranma 1/2 Vocal Collection V.1 -GA16
Ranma 1/2 Vocal Collection V.2 -GA17
Ranma 1/2 Best Collection -GA31
Ranma 1/2 OST Serie-GA32
Ranma 1/2 TV Songs-A169
Sailor M. S Vocal V.1-GA14
Sailor M. S Vocal V.2 -GA15
Sailor M. R Serie TV -GG41
Sailor M. R le Film -GG42
Sailor M. Best Song-GA61
Sailor M. Noel Compils -GG112
Sailor M. SS Best Song -GA89
Sailor M. World Super Best -A412
Sailor M. SS Orgel Fantasia -SM393
Sailor M Memorial Box 6cds -AnG 10
Sakura Wars OAV 2cds-A503
Samourai Spirits 2 OAV OST -A293
Sentai Serie 2cds -A380
Sentai Serie Vocal Collection -A370
Slam Dunk Vocal Collection -GA1
Slam Dunk Best Collection -GA 59
Silent Moebius Symphonic -GG94
Silent Moebius Serie TV OST -GG109
Soul Hunter OST V.1-GG243
Soul Hunter OST V.2-GG262
Soul Hunter Vocal 1-GG258
Soul Hunter Vocal 2-A426
Spriggan Movie -GG202
Super Robot Legend -GG250
Street Fighter Zero OST 1 -A400
Tri-Zenon Perfect Sound Data-A507
Tekken OST -A73
Tenchi Muyo In Love OST 1-GA66
Tenchi Muyo In Love OST 2-GG198
Tenchi Muyo Music Collection V.1 -GG32
Tenchi Muyo Music Collection V.2 -GG44
Touch OST Movie -A146
Tylor OST Album -GG157
Ultraman Songs Collec-A416
Utraman MillenlumBest 1 Songs-A475
Utraman Millenium Best 2 Songs-A476
Video Girl Ai OST 1 -GG39
Video Girl Ai OST 2 -GG40
Vampire Miyu Serie TV -GG61
Vampire Miyu OAV OST -SM13
Vampire Miyu Best Collection -GA49
Vampire Hunter OST -A25
Wild Arms Twilight Venom 2cd -A341
Wish -A404
X Clamp OST -GA85
X Character Files OST -A397
Yu-Gi-Oh OST -A451
YuYu Hakusho super dance mix -SM398
YuYu Hakusho Best Collection -GG77
YuYu Hakusho Collective Rare Trax-A170
YuYu Hakusho Collective Songs -A171
You're Under Arrest super colle V.1-A83
You're Under Arrest TV OST V.1 -GG15
You're Under Arrest TV OST V.2 -GG177
You're Under Arrest TV OST V.3 -GG178
You're Under Arrest Movie OST -GG206
You're Under Arrest Best Collect-GG240
Zenki Vol.1 -GA77
Zenki Vol.2 -GA78

## CD SAINT SEIYA (réf)

Asgard OAV BGM -SS4
Asgard TV BGM -SS6
Abel OAV BGM -SS5
St Seiya Best Of -GA46
St Seiya 1996 Songs -GA56
St Seiya 1997 Songs -A56
St Seiya Boys Be Songs -AnG59
St Seiya Make Up -AnG58
St Seiya Make Up 2 -AnG60
St Seiya The Gold 5cds 349F -AnG5
St Seiya Memorial Box 5cds 299F-SS11
Bataille du Santuaire V.1 BGM -SS1
Bataille du Santuaire V.2 BGM -SS2
Bataille du Santuaire V.3 BGM -SS3
Saint Seiya Poseidon-SS7
Saint Seiya Lucifer OAV-SS8

## CD STUDIO GHIBLI (réf)

Laputa OST -SM2
Laputa Symphonic -AnG44
Nausicaa OST -SM63
Nausicaa OST V.1-AnG36
Kiki's Movie OST -SM 3
Totoro BGM -SM5
Totoro Song -SM19
Totoro Image Songs Album -AnG32
Tombeau Des Lucioles OST -AnG37
Tombeau Des Lucioles Drama -AnG40
Mononoké Hime BO du Film -GG36
Mononoké Hime Symphonic -A95
Studio Ghibli Songs -GG85
Studio Ghibli Songs + One -GG264
Animage Complete V.1 -GG78
Animage Complete V.2 -GG79
Animage Best Of Colpils -SM219
Animage Movie Sond track -AnG35
Perfect Of Image -SM1
Perfect Of Image 2 -AnG34
Poco Rosso Image Album -AnG38
Homoide Poro Poro -AnG39

## CD CITY HUNTER (réf)

City Hunter Special OST-GG207
City Hunter OST Vol.1 -SM264
City Hunter OST Vol.2 -SM265
City Hunter OST Vol.3 -SM266
City Hunter Damatic M 1 -A391
City Hunter Damatic M 2 2cds -SM267
City Hunter Best Collection -GA39
City Hunter Secret Service OST -GA42
City Hunter Good Bay Sweet Heart -GG23

## CD COWBOY BEBOP (réf)

Cowboy Bebop OST.1 -A132
Cowboy Bebop OST.2 -A133
Cowboy Bebop Blue -A191
Cowboy Bebop Emix -A243
Cowboy Bebop Vitaminless -A296

## CD EVANGELION (réf)

Evangelion OST Vol.1 -GA64
Evangelion OST Vol.2 -GA65
Evangelion OST Vol.3 -GA71
Evangelion Best Of -GG288
Evangelion TV Addition -GG12
Evangelion Refrain Songs -GG48
Evangelion-Vox Songs -GG49
Evangelion Film 2 OST -GG43
Evangelion Second -A452 New
Evangelion S2 Works 6cds -GG131
Evangelion Film 1 Death OST -GG28
Evangelion Concert Symphonic 2cds -GG52

## CD KENSHIN (réf)

Kenshin OAV OST -A177
Kenshin Vol.1 -GA75
Kenshin Songs -GA76
Kenshin SongV.2 -GG97
Kenshin Vol.3 -GG34
Kenshin Vol.4 BGM -GG58
Kenshin Departure OST .2 -GA98
Kenshin Director Collection -GG35
Kenshin Best Theme Collect -GG64
Kenshin Theatical Collect Sym -GG83
Kenshin The Best Collect -GG199
Kenshin Premium Collect 3cds -GG265
Kenshin Brillant BGM 3cds -GG121

## CD LODOSS WAR (réf)

Lodoss War Vol.1 -SM12
Lodoss War Vol.3 -SM88
Lodoss War Best Of -GA48
Lodoss War TV V.1 -A103
Lodoss War TV V.2 -A122
Lodoss War TV V.3 -A127

## CD SLAYERS (réf)

Slayers Next Sound B.1 -GA86
Slayers Next Sound B.2 -GA87
Slayers Next Sound B.3 -A131
Slayers Movie OST -A125
Slayers Try T BGM V.1 -A116
Slayers Try T Wox -A257
Slayers Best Of TV & Radio 2cds -GG214
Slayers Great Motion Picture «G» -A250
Slayers Special Motion Picture «S» -A259
Slayers Return Motion Picture «R» -A269
Slayers Best V.2 OAV Movie & Game-GG296

## CD MACROSS (réf)

Macross Compils -SM215
Macross Plus OST V.2 -GA12
Macross Plus Sharon A -SM351
Macross Plus F F Only -GA37
Macross Complete 3cds -SM275
Macross 7 Ultra Fire -GG197
Macross 7 Best Of -GA67
Macross 7 Live Fire Songs -GG1
Macross 7 Accoustic Fire Songs -GG2
Macross 7 Fire Bomber Second F -GA36
Macross 7 Mylene jenius Lynn M -A308

## CD UTENA (réf)

Utena OST.1 -A08
Utena OST.2 -A43
Utena OST.3 -A88
Utena Movie OST -A262
Utena Reviviscat Medium Aevum -A247
Utena la fillette revolutionnaire -A200

## CD GUNDAM (réf)

Turn A Gundam OST V.1 -GG227
Turn A Gundam OST V.2 -GG252
Turn A Gundam OST V.3 -A409
Turn A Gundam The Concert -A346
Gundam Singles History V.1 -SM125
Gundam Singles History V.2 -GG226
Gundam Singles History V.3 -GG225
Gundam Fight-Round 4 -A134
Gundam Ending Selection -GG141

## CD JOE HISAISHI (réf)

Joe Hisaishi -TV77
Joe Hisaishi Haturoi -TV78
Joe Hisaishi Works 2 -A288
Joe Hisaishi Best Of 2 -A336
Joe Hisaishi Best Of 1 -PR04
Joe Hisaishi Kids Return -PR01
Joe Hisaishi Parasite Eve -PR05
Joe Hisaishi Piano Stories 2 -PR02
Joe Hisaishi Piano Stories 3 -PR08

## NOUVEAUX CD AUDIO ET VIDEO CD

A508-One Piece Music & Song Collec 3
A509-Euro Anime-J non-stop mega mix
A510-Initial D Movie Super Eurobeat ost
A511-Sakura Wars The Concert
A512-Para Para Max 3 New Animation
A513-Love Hina Winter Special
NK42-2001 Latest Anime Best Song Collection V.1
GM388-Blood THe Last Vampire OST
GM-389-Guily Gear X Heavy Rock Track
GM390-Final Fantasy IX Piano Collection
GM392-Final The 20th century memorial Best
GM393-Samba de Amigo OST
NP126-X Visual Shock V.3 (VCD)
NP127-Para Para Paradise (VCD)
NP128-Takashi Sorimachi 97-00 Single Clips (VCD)
NP129-Brilliant Green Clips (VCD)

## DIVERS CD AUDIOS ANIMES (réf)

Ace Combat 3 électroshere Direc -GM186
Arc The Lad Piano Album -GM335
Arc The Lad Sond Track 2cds -GM230
Arc The Lad 3 OST -GM270
Azel Panzer Dragon RPG -GM101
Breath Of Fire 4 OST 2cds -GM331
Castel Vania -GM102
Castel Vania 2 2cds -GM103
Crackin'DJ Remix-GM382
Creid -GM86
Chrono Traigger OST -GM243
Chrono Traigger BGM 3cds -GAME78
Chrono Cross OST 3cds -GM246
Dance Revolution 3rt Mix 2cds -GM233
Dead Or Alive 2 OST -GM317
Dracula X OST-GM6
Dracula X Remixes -GM173
Dragon Quest In Concert -GM261
Dragon Quest 5 On Piano -GM262
Dragon Quest 6 On Piano -GM263
Dragon Quest 7 On Piano-GM380
Dino Crisis OST -GM185
Exnogears BGM 2cds -A&G33Final
Fantasy Pray-GM208
Final Fantasy Mix-GM211
Final Fantasy 3 -GM202
Final Fantasy 3 OST-GM212
Final Fantasy 4 OST-GM213
Final Fantasy 4 Piano Collection-GM209
Final Fantasy 5 OST 2cd-GM214
Final Fantasy 5 Dear Friends-GM217
Final Fantasy 6 OST 3cd-GM204
Final Fantasy 6 Grand Final-GM207
Final Fantasy 7 OST 4cd-GM219
Final Fantasy 7 Reunion Track-GM223
Final Fantasy 8 Symphonic-GM229
Final Fantasy 8 Piano Collection-GM266
Final Fantasy 8 OST 4cd-GM108
Final Fantasy 9 OST 4cd-GM348
Final Fantasy Symphonic Suite-GM203
Final Fantasy 1987-1994-GM210
Final Fantasy Celtic Moon-GM216
Final Fantasy Love Will Grow-GM218
Fatal Fury Wild Ambition Arrange -GM148
Front Mission 3 OST 2cds -GM191
Gensosuiko Gaiden OST V.1 2cds-GM356
Gensosuikoden 2 OST 1 2cds -GM72
Gensosuikoden 2 OST 2 2cds -GM74
Guitar Freaks 2nd Mix OST -GM196
Grand Turismo OST -GM13
Grand Turismo 2 extenbed score-G -GM322
Grand Turismo 2 OST -GM300
Gradiu 4 OST -GM145
**Grandia 2 Deus OST -GM363**
**Grandia 2 Povo OST 1-A&G166**
Grandia OST 1 2cds -GM60
Grandia OST 2 2cds -GM62
G-Darius Zuntata Original acade -GM98
Kessen OST -GM 289
King Of Fighters Best Arrange -GM333
King Of Fighters'98 OST 2cds -GM34
King Of Fighters'99 OST 2cds -GM182
King Of Fighters'99 Arrange Sound T.GM190
King Of Fighters'2000 Arrange Soud T.GM358
King Of Fighters'2000 2cds -GM346
Langrisser Millennium OST 2cds -GM236
Legend Of Zelda OST -GM78
Legend Of Zelda Arrange Album -GM268
Legend Of Zelda Mask of mujura 2cds-GM323
Lunar Songs 1 -GM28
Lunar Songs 2 -GM29
Macross VF-X2 OST -GM184
Metal Gear Solid OST -GM40
Metal Gear Solid Snake Hideo kojima -GM7
Melody of legend chapter of love-GM383
Melody of legend chapter of drea-GM384
Orphen Sorcerous Stabber 2cds-GM341
Parasite Eve Remixes -GM30
Parasite Eve OST 2cds -GM15
Parasite Eve 2 SOT 2cds -GM244
Résident Evil 2 OST -GSM01
Résident Evil Code:Veronica ost 2cd-GM286
Résident Evil 3 Last E. OST 2cds-GM258
Ridge Racer Yype 4 Direct Audio-GM94
Ridge Racer 5 OST -GM294
Ridge Racer 5 Official Bootleg-GM364
Saga Frontier 2 Piano Pieces -GM162
Samurai Spirit PSX 2cds -GM264
Samurai Spirits 64 Arrange BGM-AG36
Seiken Densetsu Legend Of Mana 2cd-GM165
Secret Of Mana 3 OST 3cds -GAME108
Shenmue Orchestra Vresion -GM131
Shenmue Juke Box -GM257
Shenmue Chap.1 OST -GM295
Shining Force 3 OST -GM100
SNK VS.CACOM 2000 -GM355
Street Capcom Neo-Geo Pocket -GM279
Street Fighters 3rd Strike 2cds -GM160
Silant Hill OST -GM128
Star Ocean 2 Arrange Alpum -GM54
Star Ocean 2 OST 2cds -GM55
Star Ocean Fantasy Megamix-GM359
Soul Edge Khan Super Session-GM01
Soul Edge S.Batte Sound Attack -GM44
Soulcalibur OST -GM200
Tenchu OST -GM11
Tekken Tag Tournament -GM187
Tekken Tag Tournament Music PSX-GM320
Valkyrie Profile Voice Mix Arrange -GM319
Valkyrie Profile Arrange Album -GM288
Vagrant Story OST 2cds -GM311
Virtua Fighter'3 on the Vocal -GM280
Very Best Of Ys Facom Label 10th A-GM67
Wild Arms OST -GM197
Wild Arms 2nd Ignition OST -GM198

## CD GROUP JAPONAIS

**Luna Sea «Rew Live Story 91-96» 2vcds**
**Gackt La Reminiscence 2vcds**
**Dir En Grey Macabre+Gauze 1cd+vcd**
**Hide Alivest Perfect Stage**
**Megumi Hayashibara Video Clip**
**Pierrot Private Enemy+P 1+2 Video Clip 1cd+1vcd**
**Shena Ringo Live Tour 2000 2vcds**
Aacifer Limit Control -NP38
Arai Akino Best Album -C18
Arai Akino Furu Platinum -C110
Arai Akino -C47
**Arai Akino Natsukashi Mirai -CV121**
B'Z Best Collection -H27
B'Z Survive -H64
B'Z Magma -H22
B'Z Brotherhood -NP7
B'Z Buzz V.1 -SJ457
B'Z Buzz V.2 -SJ458
B'Z Live Ripper -SJ349
B'Z 2000 Best + Vcd -B52
B'Z Friends 2 -SJ592
B'Z Flashback 1 -SJ662
B'Z Flashback 2 -SJ663
B'Z Singles Collection -SJ708
B'Z 99'Singles Collection -SJ956
B'Z Thousand Wave Plus -SJ568
Dir En Grey Gauze -NP19
Dir En Grey Singles-SJ893
Dir En Grey Singles V.2-i93
Dive Maaya Sakamoto-SB35
Grapefruit Maya Sakamoto CV 131
Hotchpotch Maya Sakamoto SB 52
Double Singles Collection -SJ958
Double Crystal -NP4
Fanatic Crisis Singles -H234
Gackt & Malice Mizer Singles -NP20
Gackt Mars -NP60
Glay Singles Collection V.1-NP1
Glay Singles Collection V.2-NP14
Glay Heavy Gauge -NP27
Glay Review -H160
Glay Beloved -SJ587
Glay Hit The World -SJ733
Glay Song Book -SJ770
Glay Summer Of 98 -SJ885
Glay Speed Top -SJ918
Glay Dome Tour 1999 Live in Big 1-SJ973
Glay Dome Tour 1999 Live in Big 2-SJ974
Glay 99 Singles Collection -SJ1009
Glay 2000 Best 2cds -B44
Glay It'S Still Gemstone -SJ917
Hide Best Psychommunity 2cds -NP51
Hitomi Go To The Top -H22
Hide Singles 1993-1998-B20
Hide Tribute Spirits -K15
Hide Psyence -SJ550
Janne Da Arc Singles Collection -SJ1012
Lareine Best -SJ1003
L'arc En Ciel Tierra -K30
L'arc En Ciel Heavenly-K31
L'arc En Ciel Dune -NP3
L'arc En Ciel Crystal Melody -K96
La'Cryma Christi Magic Theatre -NP59
La'Cryma Christi -H269
Luna Sea Singles Collection -H42
Luna Sea Solo Singles Collection -H150
Luna Sea Solo Singles Collection 2-H169
Luna Sea -NP6
Luna Sea Lunatic Tokyo V.1 -SJ528
Luna Sea Lunatic Tokyo V.2 -SJ529
Megumi Hayashibara Iravati -SJ702
Megumi Hayashibara Best Singles-SJ947
Megumi Hayashibara Prefume -C39
Megumi Hayashibara Shamrock -C40
Megumi Hayashibara Sphere -C68
Megumi Hayashibara Whatever -C72
Megumi Hayashibara Enfleurage -C75
Megumi Hayashibara Half and Half-C77
Megumi Hayashibara CD File V.1 -C21
Megumi Hayashibara Ogata Best Runner-C73
X Japan Hide Best Singles -SJ858
X Japan Hide Ja,Zoo -SJ874
X Japan Heath Best Singles -SJ809
X Japan Atlantic Years -SJ754
X Japan Live In Okkaido 1995 -SJ757
X Japan Yoshiki eternal melody 2cds-NP12
X Japan Singles Collection -H53
X Japan Dahlia -H112
X Japan Live Live V. 1 et 2 -H163
X Japan Ballad Collection -H174
X Japan Perfect Best 2cds -H238
X Japan Complete Singles 2cds-B37
X Japan Best Singles Collection -SJ3
X Japan Singles Best Collection 2 -SJ242
X Japan Blue Blood -SJ333
X Japan Singles Collection 3 -SJ464
X Japan Singles Collection 4 -SJ554
X Japan Heath -SJ569
X Japan Art Of Live Live -SJ779
X Japan The Last Song -SJ802
Yellow Mokey Best Collection -SJ714
Yellow Mokey 1-B11
Yellow Mokey 2 -B12
Zard Good Bay My Loneliness -B1
Zard Singles Collection 4 -H276
Zard Cruising & Live 3cds -H280
Zard Singles Collection -H153
Zard Blend -B10
Zard Request Memorial Best -SJ1004
Zard Singles Best -SJ25
Zard Singles Best V.2 -SJ222
Zard Forever You -SJ345
2000'Hits Japan V .3 à V.10 -N75
J-POP 2000 Best 2cds -KCD01

NP120-2vcds Hide Alivest Perfect | NP113-2vcds Lareine MTV Live | NP116-2vcds Gackt reminiscence | CV123 Megumi Clip | NP91 B'Z live-gym'99 2vcd | NP62-3vcds X Dahlia TourFinal 96 | NP72-3vcds X The Verge of Dest- | NP77 Glay Vide Tape 3 | NP81-2VCD Luna Sea Tokyo | NP84 X Blue Blood Tour | NP80 L'arc en Ciel H-Live | NP78 X Clip | NP111 X Visual Shock V 2 | NP110 L'arc en Ciel Piece-R | NP103 Dir en Grey 1cd+vcd | NP102 Extazy Re-Concert

OST 1-GG11 | OST 2-GG19 | OST 3-GG20 | Lovers only-GG73 | Movie OST-A420 | Drama 1-GG321 | Song to Fly-473 | GA44 | A442










NP83



MAQUETTES EVANGELION
Bardiel 13th Angel 249F
Sachiel 3rd Angel 249F
EVA-05 249F
EVA-00B 249F
EVA-00J 249F
EVA-04 249F
EVA-02 249F
EVA-01 299F
Jouet Rei 199F
Jouets Evangelion Multi-équipées
EVA-00B 199F
EVA-00BT 199F
EVA-00B Métalisé 199F
EVA-00J 199F
EVA-00J Métalisé 199F
EVA-01 Métalisé 199F
EVA-02 Métalisé 199F
EVA-03 199F
EVA-04 199F
EVA-01 Jouet Extra Deluxe 249F
NEW CDS AUDIO
*A514-YU-GI-OH! OST
*A515-PARA PARA MAX 1 the power of new anime
*A516-HUNTER X HUNTER VOCAL SONG BOOCK 2CD
*A518-ANGEL SANCTUARY DRAMA
*A520-DENSHIN MAMOTTE SYUGOGETTEN
VOCAL & SONTRACK 2
*A521-TOUCH CROSS ROAD OST
*A522-G-SAVIOUR OST
*AnG63-CARDCAPTOR SAKURA COMPLETE
SONG ALBUM BOX 4CDS
*GM396-RELAXIN'WITH FINAL FANTASY POTION
*GM397-PHANTASY STAR on line OST
*GM398-MACROSS M3 SOUND FILE
DVD ALL ZONES VERSION ORIGINAL SOUS TITRES EN ANGLAIS
AKIRA MOVIE 179F
BASTARD (6 OAV) 179F
JOJO'S (2 OAV) 179F
ANGEL SANCTUARY OAV 179F
ST SEIYA 4 MOVIE 179F
STREET F ZERO OAV 179F
ROBOT CARNIVAL OAV
KEITH EVANS OAV 179F
BLUE SUBMARINE OAV 179F
BOYS BE... BOX 499F
FUSHIGI YUGI BOX 1 379F
FUSHIGI YUGI BOX2 379F
ESCAFLOWNE TV BOX 379F
EVANGELION 2 FILM 279F
LAIN TV BOX 379F
THE BIG-O 379F
SPRIGGAN MOVIE 179F
DRAGON BALL Z MOVIE 179F
CANDY OAV+CLIP 30mn 139F
X DE CLAMP MOVIE 179F
GOLDEN BOY BOX 279F
ORANGE ROAD TV+OAV 759F
LODOSS BOX TV 379F
YUYU HAKUSHO TV BOX1 759F
YUYU HAKUSHO TV BOX 2 759F
KOJI 179F
WORDS WORTH 179F
BERSERK BOX TV 379F
NANAKO KAITAI SHINSYO 279F
CANDIDATE FOR GODDESS BOX OAV 279F
CARDCAPTOR SAKURA MOVIE 1 179F
CARDCAPTOR SAKURA MOVIE 2 179F
DRAGON KNIGHT 4 OAV 179F
DEVILMAN LADY BOX 379F
FIVE STAR STORIES MOVIE 179F
GUNDAM 083 MOVIE 179F
GUNDAM 8MS TEAM BOX OAV+MOVIE 379F
GUNDRESS 179F
GUNBUSTER OAV 179F
GUNDAM 0079 TV BPX 379F
GUNDAM 0080 BOX 279F
GAOGAIGAR BOX OAV 629F
GIANT ROBOT BOX OAV 379F
GUNDAM 0083 OAV BOX 379F
MIDNIGHT EYE OAV 179F
LODOSS BOX OAV 279F
NEORANGAOAV (PRIX TEL)
NATURAL 179F
SHIN KUJGAKU 3 OAV 179F
SUPER ROBOT SPIRITS CONCERT 2000 (179F)
TRANSFORMERS Movie Double en Englais179F
TURN A GUNDAM BOX TV SERIE 629F
THE STEEL ANGEL BOX OAV 379F
THE LEGEND OF REYON 179F
VAMPIRE MIYU OAV 179F
YOU UNDER ARREST OAV 179F
YOU'RE UNDER ARREST SPECIAL 279F
DVD GROUPE JAPONAIS 149F PIECE
SV1 SV2 SV3 SV10 SV9 SV7 SV6 SV17 SV15 SV13
*LUNA SEA REW AUDIO
*LUNA SEA TOKYO
*LUNA SEA IMAGE-AOR-REAL
*LUNA SEA CAPACITY
*LAREINE CLIP
*HIDE CLIP
*HIDE UGLY PINK MACHINE FILE 1
*HIDE A STORY
*GLAY VIDEO GLAY 1,2,3
*GLAY HIT THE WORLD
*GLAY DEGA VU
*X JAPANE Visual Shock V 1.5 V 3.5+Clip
*X JAPANE Blue Blood Tour Visual Shock V 2
*B'Z LIVE REPPER
*B'Z LIVE GYM
*B'Z GYM 99
*DIR EN CREY LIVE
*Mr.CHILDREN 96-97 TOKYO DOME
*SADS FILM COLLECTOR
FIGURINES : AKIRA. TRIGUN. TENCHI. KEN. AH MY GODDESS. GACHAMAN
TENCHI 99F
TRIGUN-1 129F
TRIGUN-3 199F
TRIGUN-2 199F
RAOH 219F
SALCO 219F
KEN 219F
MOTO AKIRA 179F
TESUO 159F
KENEA 159F
lot de 3 figurines ah my goddess 549F Version Jap
FIGURINES GACHAMAN 129Frs Promo!! 99Frs les 6
NEW FIGURINE ST SEIYA Version Or ou Bronze 79Frs Pièce
G H I J K L
SERENTE DE SORENTO FLUTE
POSE IDON
BIAM DE L'HIPBOCAMPE
ISSAC KRAKEN
KRISHNA
TITIS
SIEGFRIED DOHLE
KAZA LUMNAD MORT
CYD MYZAR
MIME DE VENETASH
Figurines St Seiya Articulée à Monter
YOGA 399F
SHUN 399F
SHIRYU 399F
RESINES A MONTEE ET A PEINDRE
RE187 279F
RE184 349F
RE128 TEL
RE18 379F
RE67 279F
RE189 299F
RE43 379F
RE191 TEL
RE186 279F
RE188 279F
RE181 319F
RE183 379F
RE133 349F
RE202 149F
RE190 TEL
RE185 349F
RE180 TEL
RE196 329F
RE201 389F
RE194 TEL
RE193 TEL
RE68 519F
RE200 849F
RE192 TEL
RE60 289F
RE197 1089F
RE195 TEL
RE161 319F
RE198 279F
Bon de commande à recopier sur papier libre à retourner à : KONCI 123 bd Voltaire 75011 Paris
Nom................Prénom................Adresse................
C P................Ville................Tél................Age.........Né(e)le................
N° CB................
Date Exp le................
Delais de livraison 2 jous des la reception de votre commande en colissimo suivi et recommandé,frais de port forfait 30F offert pour toute commande à partir de 500F Sauf (Etranger et DOM-TOM)
Titre | Réf | Qté | Prix | Montan
TOTAL
☐ Chèque ☐ Mandat Cash ☐ CB

# Médisant ? Mais je les porte si bien...




△ Dessin de Virginie DA CRUZ NOBES



△ Dessin d'Engel

J'ai 23 ans et je suis un des premiers fans du magazine. Depuis le temps que je connais AnimeLand, je me suis dit qu'il fallait quand même que je vous dise ce que j'en pense. Je le suis depuis le numéro 9 (à l'époque du fanzinat), avec des coupures mais sans jamais m'éloigner...

Commençons par les bons points : AnimeLand a su évoluer avec le temps et ne pas rester sur le même modèle depuis des années, ce qui est très plaisant. Je tiens aussi à dire que la formule d'AnimeLand depuis le numéro 23 est vraiment la meilleure, à tous les niveaux ; mais bon, la maquette de la formule actuelle est plutôt sympa, plus adulte et mieux structurée.

On se souvient encore du magazine à ses débuts, ses pages en noir et blanc, ses photos qui viraient souvent au noir, ses fautes d'orthographe innombrables... Mais tout ceci a fait d'AnimeLand ce qu'il est aujourd'hui, à savoir "le magazine", haut de gamme et au prix honnête. Autre qualité du magazine, les photos qui sont parfaites au point de vue couleurs et représentation, et surtout il y en a beaucoup.

Venons-en aux critiques.

La plupart des lecteurs, si ce n'est pas la majorité, achètent ce magazine pour l'animation JAPONAISE, le *manga*, et se tenir informé des sorties diverses dans ce domaine, or je trouve qu'au fil des numéros AnimeLand s'éloigne de plus en plus de l'esprit d'origine, à savoir la Japanimation, pour laisser place à l'Animation en général et de surcroît française, et américaine surtout.

On constate ainsi que dans les numéros 65 et 66, pas moins d'une dizaine de pages traitent de sujets comme Paul GRIMAULT, *Tigrou, El Dorado, Titan AE, Chris Colorado*, et bien sûr les classiques Disney... Je pense sincèrement que ce sont des sujets superflus et que tous ces dessins animés américains n'ont pas besoin de tels articles et surtout de publicité. Même si on n'en parle pas, le fait que ce soit un Dreamworks ou un Disney suffit pour que les gens aillent le voir, non ?

Plus les numéros passent, moins j'ai de pages à lire. En effet, si on prend les numéros de la nouvelle formule, on constate une croissance de ces articles sur les auteurs américains, les créateurs de marionnettes et autres techniques de dessins animés. Non seulement, ils ont droit à la couverture (*Tarzan, El Dorado*), mais en plus ils remplissent le seul magazine traitant des dessins animés japonais. Je trouve qu'il y a assez de magazines sur le cinéma, et destinés aux enfants qui parlent de ces DA sans qu'AnimeLand ait à les traiter lui aussi. Si on compte les pages que vous accordez aux productions américaines et françaises, on se rend compte qu'il y en a vraiment trop. Dans le 65, pas moins de 13 pages traitent de sujets autres que la Japanimation. Dans le 66, c'est la même chose. Demandez à vos lecteurs ce qu'ils en pensent et pourquoi ils achètent le magazine, ils vous répondront comme moi : AnimeLand est quasiment le seul magazine à traiter de la Japanimation et c'est pour lire des articles s'y rapportant qu'ils l'achètent.




Je sais que vous allez me dire qu'il faut s'adapter à la situation, à savoir que l'animation (surtout au cinéma) est en bonne santé et que c'est un des nouveaux supports qui marche bien pour le dessin animé, mais tout de même. Donc dans trois ans, sur les 100 pages du magazine, il y aura 30 pages d'animation japonaise et le reste pour Dreamworks et Walt Disney ?

Si on prend pour comparaison les anciens numéros (9, 10, 11, 23, 25, 26...), on constate que le DAN domine et que c'est "normal". Il y a environ quatre, voire cinq pages traitant d'autres choses. Depuis la nouvelle formule, c'est plus de la moitié qui est consacrée aux nouvelles techniques de création du dessin animé, *La petite sirène, Tigrou*... Je sais qu'AnimeLand se décrit comme étant le premier magazine de l'animation, mais tout de même...

Des magazines de sport, de cinéma, ou pour enfants, il y en a des tas. Combien y a-t-il de magazines traitant du DAN ? Pas beaucoup, alors si en plus on commence à y introduire des articles sur Walt Disney, je crains le pire pour les prochains numéros... Il n'y aura plus d'articles sur les DAN. C'est notre seul magazine de qualité traitant du sujet.

Ce que je ne comprends pas en fait, c'est que, vu le nombre incroyable de dessins animés japonais que l'on a eu en France, vous n'en parliez pas autant. Je m'explique : je n'ai jamais encore

◁ Dessin de Julien BEN-CHABA

▽ Dessin d'Éloïse PUEL



vu d'articles sur *Wingman*, *Les Samouraïs de l'éternel*, *Gwendoline*, *Sous le signe des Mousquetaires*, *La bataille des planètes*, *Capitaine Flam*, *Embrasse-moi Lucile*... Alors que ce sont des DAN qui ont marché en France. Vous pouvez, également, faire des dossiers sur les "maisons" les plus connues, telles TMS, Tatsunoko ou sur les émissions jeunesse en France depuis les années 70.

Je trouve la rubrique « Les enquêtes du Pingouin masqué » très intéressantes, mais jusqu'à preuve du contraire, il n'y a eu que deux enquêtes. J'ai des propositions : vous pourriez rechercher les anciens chanteurs de génériques de DAN tels que Lionel LEVY (génériques de Saban), le groupe APOLLO, Claude LOMBARD...

Mis à part ces quelques critiques, je trouve le magazine super et la maquette nouvelle formule très intéressante, de toute façon je continuerais à l'acheter. Bon courage à tous, et surtout longue vie à AnimeLand.

**David HANIFA**

*Contrairement à ce que vous pouvez croire, il est absolument vital, voire nécessaire, de parler de TOUTE l'Animation. Se limiter à l'animation japonaise, que nous n'avons jamais cessé de défendre, serait une grossière erreur. Il y a beaucoup de choses à connaître et à découvrir dans le monde entier. Libre à vous de trouver cela superflu. Je vous mets également au défi de trouver d'autres magazines capables de faire des portraits d'auteurs, des interviews concernant le monde trépidant de l'animation qui soit "grand public" comme AnimeLand. Ne soyez pas comme les détracteurs du « mangasss », restez ouvert !*

*Quant aux sujets que vous préconisez, certains ont déjà été traité dans de précédents AnimeLand (Capitaine Flam...), d'autres sont en court ou nécessiteraient de la documentation que nous n'avons pas pour le moment. Je doute, cependant, qu'un portrait de Claude LOMBARD, pour aussi sympathique qu'elle soit, ait plus d'importance qu'un portrait de Paul GRIMAULT.*

J'habite Nevers. Ici, pendant longtemps, trouver une BD sortant de l'ordinaire, pire un *manga*, relevait du parcours du combattant, surtout lorsque l'on est atteint d'une timidité maladive comme c'est mon cas. D'où ma surprise, lorsque je vis, l'année dernière, que notre charmante bourgade se décidait à organiser un festival BD : La bulle de Nevers. Festival modeste mais convivial qui, ma foi, a l'air d'avoir du succès.

Je n'étais encore jamais allée dans aucune manifestation de ce genre, quel délice de se retrouver comme une petite fille émerveillée face aux auteurs et titres proposés ! Et nous voilà toutes candides, mon amie Charlotte et moi, admiratives, nous étonnant d'être parmi les plus jeunes des participants. De voir ces papys de soixante ans biens sonnés parler avec verve de leur passion m'a fait chaud au cœur (plus en tout cas que ceux qui lisaient goulûment le dernier MANARA). Je sais que c'est idiot, mais j'ai été toute émue en me disant que notre amour des phylactères ne nous quitterait sûrement pas de sitôt, que l'on pourrait continuer à se délecter de bonnes histoires d'ados prépubères (entre autres), même si cela n'est plus qu'un lointain souvenir...

De plus, quel fut mon étonnement quand je découvris que là, près de chez moi, dans ma Bourgogne, allait se tenir des conférences sur les *manga* ! Conférences qui se renouvellent cette année. Ces débats étaient animés par Caroline ROBERT (mention spéciale pour cette année : présentation en kimono et retenant ses manches comme une vraie "geisha"). Elle nous entraîna, à chaque fois, dans le monde merveilleux des *manga*. Je la félicite pour l'entrain avec lequel elle nous a fait partager sa passion pour des auteurs méconnus, sa connaissance sur la culture, la spiritualité nippone et les *magical girls* ! Elle expose ses sujets variés avec simplicité et beaucoup d'humour, chose plus difficile qu'on ne croit lorsqu'il s'agit d'aborder le Taoïsme ou le Bouddhisme.

Je me souviendrais longtemps de ce visionnage du générique d'*Evangelion*, condensé de références bibliques invisibles à l'œil profane ; ainsi que de la lecture parallèle de certaines planches de *X* et de la Bible. Le tout étant à la fois surprenant et juste !

Je tiens à vous remercier, Caroline, pour votre compétence et votre sympathie. Je vous donne rendez-vous l'année prochaine !

**Madeline MAGARINOS**

*Quelle que soit la taille des conventions auxquelles on participe, ce qui importe c'est avant tout la faculté de communiquer sa passion, tout du moins ses connaissances et faire ainsi en sorte d'ouvrir le dialogue avec autrui. Apparemment Caroline l'a bien compris.*

▽ Dessin de Dominique Ly

△ Dessin de Florianne Bertrand

## CORRESPONDANTS

Je recherche des dessinateurs en herbe, passionnés autant que moi de jeux vidéo et de *manga* en tous genres.
**Marie BOMAN - 4 bis rue Paul Cézanne**
**83400 Hyères**

Jeune fille de 17 ans recherche fille ou garçon (17 à 21 ans) fan de WATASE, CLAMP, *Marmalade Boy*... Échange de dessins, et création d'un fan club et d'un fanzine *Ayashi no Ceres*.
**Aya GAFFIÉ - 1 rue des Loriots**
**93330 Neuilly sur Marne - amandine@free.fr**

J'ai 17 ans et je voudrais correspondre avec des personnes de 15 ans et plus, aimant les jeux vidéo et les *manga Angel Sanctuary, Trèfle, Akira, Ghost in the shell*... Écrivez en français, italien et portugais.
**Sandrine DE BARROS - 50 Allée d'Aumale**
**93190 Livry-Gargan**

Je recherche des correspondantes aimant *I"s, Hunter X Hunter, Shaman King, Rookies*... J'aimerais aussi faire des illustrations pour un fanzine.
**Anis LITIM - 51 rue de Neuilly - 92110 Clichy**

J'ai 17 ans et je recherche des correspondants de mon âge qui habitent si possible près d'Evry, qui aiment l'animation, les *manga* et le dessin.
**Michaël MENDY - 6 av. des Sablons - 91350 Grigny**

Recherche journalistes en herbe pour correspondances ou fanzine qui ne parlerais que de mecs !!
**Sandorin LE BIHAN - 18 Clos des Palombes**
**11430 Gruissan**

Je recherche des personnes aimant *Saint Seiya, DBGT*, la musique, le Japon et le cinéma. J'adore le foot et ZIDANE. Photo souhaitée.
**Robert MINE - 5 rue Paul Faure**
**64250 Cambo les Bains**

Je recherche des correspondants fidèles qui aiment *chrono Cross, Escaflowne, Slayers, Kenshin, Lodoss* et le rock visuel. Ma sœur, elle, recherche des fans de rock japonais, en particulier du super Hide. Réponse 100 % garantie.
**Gaby et "Hide" MAZALLON - 1 av. des Îles, bât D**
**01700 St Maurice de Beynost**

Nous recherchons des personnes pour interpréter les rôles de Kakyû, Galaxion (en robe) et Endimion.
**Sophie GASTALDI - Quartier le Clos - 13530 Trets**

Nous sommes une bande dite "de folles" et nous cherchons des personnes sur la même longueur d'onde. Nous aimons *I'll, Slam Dunk, Rookies, Bastard, Angel Sanctuary*... et le cinéma.
**Odile LATASTE - Domaine Universitaire V3, bât C,**
**ch. 208 - 33608 Pessac**

J'ai 20 ans et voudrais correspondre avec des personnes de mon âge aimant *Sakura, Sailor Moon, Cat's Eye*...
**Angélique DUBUC - 2 rue Henri Barbusse**
**58260 La Machine**

Je cherche des fans de *manga* et de RPG pour s'envoyer des dessins et correspondre longtemps.
**Victor DAVOULOURY - 28 rue de Bruxelles**
**78990 Elancourt**

Je voudrais vous donner un nouveau témoignage vis-à-vis du *manga* et de la Japanimation. J'ai 20 ans et, actuellement, je suis en préparatoire aux écoles d'arts. Pour préparer mes futurs concours il faut que je conçoive un dossier ayant un thème de départ. J'ai bien sûr choisi le *manga* ! À vrai dire, cela fait déjà trois ans que je m'intéresse à ce sujet et j'ai déjà produit divers travaux qui ont été soumis à différents concours (option pour le BAC, concours d'entrées...). La réaction des professeurs ou jury confrontés à un tel thème est vraiment intéressante : la plupart du temps, ils n'y connaissent rien, quand ils n'ont pas déjà des préjugés (ce qui est bon pour la BD en général). Mais ce qui m'a vraiment fait rire, c'est que les vingt minutes qui me sont généralement accordées, non seulement sont doublées mais en plus je leur fait ni plus ni moins un cours sur le sujet, en passant par la civilisation nippone, les mœurs, etc. Je me souviens même d'une fois où l'un des membres du jury m'avoua qu'il allait sérieusement s'intéresser au sujet, car ses élèves lui posaient pas mal de questions sur le *manga*, et que lui ne savait jamais quoi leur répondre. Il faut reconnaitre que certains *manga* sont de véritables petits bijou au niveau plastique.

**Céline Gimbrede**

△ Dessin de Youcef Mahio



△ Dessin de Carine Becker

*Nous recevons souvent ce genre de témoignage, comme quoi il y a du bon à s'ouvrir, une fois de plus, au dialogue, quelles que soient les circonstances. Cependant essayez également de garder à l'esprit que vous ne connaissez du Japon qu'une partie infime de leur production BD et que celle-ci délivre souvent une image déformée de la culture de nos amis nippons.*

*Mais quel que soit l'âge, la quantité de* manga *est telle que chacun y trouve son compte, et cela reste valable pour le dessin animé...*

Cher AnimeLand, je vous écris pour parler DVD et surtout afficher mon mécontentement sur les DVD qui sortent en France. Commençons par *Macross plus* vol. 1 : bien que la qualité d'image soit bonne et le son correct (sachant que la version anglaise est meilleure !), ce qui me dérange c'est que l'on soit incapable de mettre plus de 35 min par face ; eh oui, vous l'avez compris, *Macross plus* est un double face et cela n'est même pas signalé sur la jaquette. En France, on ne sait pas faire des DVD en double couche contrairement aux États-Unis (*Volte Face, Starship troopers* sont sur une face en zone 1 ce qui n'est pas le cas en France). Donc comme le LD on se lève pour changer de face. Super !

Il y a aussi *Lodoss* vol. 1. Quelle joie après plusieurs mois d'attente d'avoir un DVD dont la VO est étouffée et parfois grésille. (Le son est meilleur sur la cassette vidéo).

Pire, sur *Blue Seed* vol. 1 épisode 3 et vol. 2 épisode 2 il est impossible de retirer le sous-titrage en VF. Alors on se dit : bon je vais tout regarder en VOSTF, j'ai l'habitude, mais au 11e épisode, à 11 minutes 30, plus de sous-titrage, puis, plus loin, il revient mais très très décalé (le personnage parle 1 minute après le sous-titrage !). Pour conclure, pour moi le DVD en France n'est pas encore au point, je tiens tout de même à féliciter AK Vidéo pour ses efforts sur *City Hunter*, le DVD passe maintenant sur tous les lecteurs et je tiens aussi à les féliciter sur l'effort qu'ils ont fait sur le coffret *Réincarnation*.

**Frédéric Tytgat**

*Nous ne pouvons guère que constater les éventuels dégâts relatifs aux sorties de DVD de ces derniers mois. Il faut cependant raison garder, c'est-à-dire avoir en tête que les éditeurs ont comme souci premier de proposer des titres de qualité non seulement pour vous, fidèles lecteurs, mais aussi pour séduire un public qu'ils ne touchent pas pour le moment (et n'est-ce pas aussi important que de « répandre la bonne parole » ?). En revanche, force est de constater que de sérieux efforts auraient pu être fournis sur certains titres, tous éditeurs confondus. Les contraintes matérielles (mauvaise bande son) ou temporelles (dates limites pour la distribution) ne doivent pas mettre en péril une œuvre, quelle qu'elle soit...*

**Youli des bois**

## CORRESPONDANTS

Je suis fan de *manga* et de japanimation. J'adore dessiner. Si vous êtes fan de Two Mix ou de Hayashibara Megumi, écrivez-moi.
**Vincent Martin - 22 av. du Général Leclerc 78120 Rambouillet**

Je recherche 10 à 15 personnes pour m'aider à faire une BD, et qui auraient une expérience en rédaction, dessin, couleur...
**Anne Flore Bramant - 16 rue Jean sans peur 21000 Dijon**

Je recherche pour le groupe *Kenshin* (vainqueur à l'Epita) un Hiko Seijuro, un Cho, un Usui, une Kamatari et un Okina pour futur grand projet.
**Vincent Buisson - 14 rue Paul Langevin 94550 Chevilly-la-Rue**

J'aimerais correspondre avec des fans de RPG, et de *manga* de tous pays et de mon âge (19 ans). J'écris en français et en anglais.
**Cédric Chamay - 23 Chemin des Deux Communes - 1226 Thônex - Genève - Suisse**

Je recherche des fans de *manga* de tous genres et de tout ce qui touche le Japon.
**Romain Boyer - 2 Allée de la Pierre Taillée 60100 Creil**

J'aimerais correspondre avec des fans de *Kenshin, Slam Dunk, Evangelion, Cowboy Bebop...*
**Sofiane Benabdallah - 14 Place du Cornouiller 95200 Sarcelles**

J'ai 18 ans et je recherche des garçons de mon âge aimant *Card Captor Sakura* et les *manga yahoi*. Montrez-moi que je ne suis pas le seul à aimer ce genre de *manga*.
**Anthony Martin - 5 impasse de la Cure 44290 Guéméné - Penfao**

Nous préparons un court métrage sur *Saint Seiya* et recherchons deux garçons (1,70 m et 1,80 m) et deux filles (1,50 m et 1,70 m) pour jouer Hyoga et trois adversaires (Zéphir, Gaïa, Amphitrite). Le film se tournera à Lyon pendant juillet et août.
**Jean-Emile Ricaud - 71 av. de Bohlen, villa 12 - 69120 Vaulx en Velin**

J'aimerais correspondre avec des fans de *manga* et de BD franco-belge.
**Nicolas Baugue 9 rue du Clos au Merle 91250 St Germain les Corbeil**

Je suis novice dans la Japanimation. J'adore *Sailor Moon*, Kakinouchi et les nouveautés.
**Ambre Thomas - 1 rue de la Guare 38120 St Egrève**

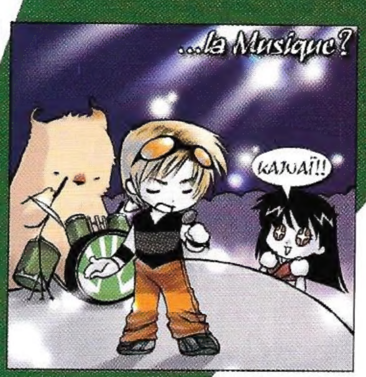
Je suis une italienne qui adore Yazawa Ai, Clamp, Takahashi Rumiko, Miyazaki. Écrivez-moi.
**Cinzia Zagato - Via Bolivia n°38 20030 Palazzolo Milanese Milano - Italie**

◁ Dessin de Jonathan Djob-Nkondo










# 29,30 Juin et 1er Juillet

## Espace Austerlitz, Paris 13ème

**Invité:** (sous réserve)

**ARAKI Shingo**

(Chevaliers du Zodiaque, Goldorak, Lady Oscar)



Japan Expo, c'est tout ça! Et plus encore...

# Japan Expo

## 3ème IMPACT

ANIME Land

Toutes les infos sur **www.japan-expo.com**
ou par mail: **organisation@japan-expo.com**













Illustrations: Onigiri / Maquette: Fudoru

Nom, Prénom: ..........

E-mail ..........

Adresse: ..........

Code Postal: .......... Ville: ..........

Pays: ..........

Merci de remplir ce bon en MAJUSCULES.
Paiement uniquement par chèque libellé en Francs à l'ordre de l'association JADe

**Pré-Inscriptions**

| Tarifs | Qté | avant le 1er mai | avant le 1er juin | Sur place |
|---|---|---|---|---|
| 1 jour | X | X | X | 40FF |
| 2 jours | | 65FF | 75FF | X |
| 3 jours | | 90FF | 100FF | 110FF |

Bon à Recopier, Photocopier ou Découper et à Renvoyer à: **Japan Expo / Association JADe, 14 Allée des Marronniers, 78480 Verneuil sur Seine, FRANCE**

# What's up Doc ? les news

Rubrique réalisée
par Doc' Olivier, Doc' Ryô
Doc' Ced et Doc' Youli

## WHAT'S UP DOC ? AU JAPON

**LA RENTRÉE D'AVRIL APPROCHE AVEC SON LOT DE NOUVEAUTÉS ! UNE PREMIÈRE PARTIE VOUS EST PRÉSENTÉE ICI. SURVEILLEZ AUSSI BIEN LES SORTIES DVD, CAR DE GRANDS FILMS ARRIVENT SUR CE SUPPORT CE MOIS-CI...**

## YOU'RE UNDER ARREST

TV Après une série d'OAV en 1994, une série TV en 1996 puis un film en 1999, *Taiho shichauzo* (titre original) revient sur le petit écran (toujours la chaîne TBS) pour de nouveaux épisodes. Nous retrouverons avec plaisir la vie de ce petit commissariat de Bokuto avec Natsumi, l'intrépide, et Miyuki, la tête pensante. Cette série devrait nous donner l'occasion de découvrir un nouveau personnage, une jeune policière qui admire depuis longtemps le duo de choc et de charme que forment Natsumi et Miyuki.


© FUJISHIMA KÔSUKE / TBS BANDAI VISUAL - STUDIO DEEN

Produite une fois de plus au studio Deen, la nouvelle série amène un nouveau réalisateur, KAWAMOTO Shogo (*Strange Down*), mais on retrouve toujours aux dessins ceux qui sont là depuis le début : NAKAJIMA Atsuko (*Ranma 1/2*) pour les personnages, et MURATA Toshiharu (*Blue 6, Eat-Man*) aux *mecha*, (essentiellement des voitures et des motos, comme on s'en doutera !).

◁ Bandits, prenez garde ! Natsumi et Miyuki repartent pour de nouvelles aventures !

## LES MEILLEURS DU CINÉMA

CINÉ La version japonaise du magazine consacré au septième art Première a publié récemment un classement des personnes les plus importantes du cinéma japonais dans son ensemble. Ce classement réserve quelques surprises…

1 - **OKADA Shigeru** (c'est le patron de Tôei Company, mais également le président de l'Association de la Production des films japonais)
2 - **KADOKAWA Tsuguhiko** (Patron des éditions Kadokawa, qui produisent aussi de nombreux films d'animation et autres)
3 - **TOKUMA Yasuyoshi** (Patron de Tokuma, éditeur et producteur des films Ghibli, décédé l'année dernière)
4 - **MIYAZAKI Hayao** (Réalisateur de *Princesse Mononoké*)
5 - **KITANO Takeshi** (Réalisateur de *Hana-bi, Kids Return, L'été de Kikujiro*…)


D.R.

## Kôtetsu Kurumi 2 shiki


© KADOKAWA SHOTEN - PONY CANYON

TV L'ange de métal Kurumi est de retour ! Enfin, un nouveau modèle… Il faut bien avouer que ce genre de série plaît particulièrement au public d'*otaku*. La série est toujours dirigée par TAKAHASHI Naohito (*To Heart*).

## THE SOUL TAKER


© TATSUNOKO PRO / THE SOUL TAKER COMMITTEE

TV Cette nouvelle série nous vient de Tatsunoko, qui n'avait pas produit de série vraiment inédite depuis *Generator Gawl*, qui remonte déjà à quelques années. Nous suivrons le parcours de Kyôsuke, un jeune homme qui devient un "Soul Taker" (un chasseur d'âmes) à la suite d'événements particulièrement dramatiques. Il mène depuis une vie solitaire à la recherche se sa sœur, tandis qu'on cherche à connaître le secret et les origines des Soul Taker.
Une série assez sombre dont les créatures sont signées SATÔ Keiichi (*City Hunter TV Special* 2 et *3, The Big* O). Le Soul Taker a été spécialement créé par HAYAMA Kenji (*Makai tenshô*). C'est une série que seuls les abonnés de la chaîne Wowow pourront découvrir en avril.

◁ ▷ L'ambiance assez noire de cette série rappelle le style de *Generator Gawl*

## Mahô senshi Riui




△ C'est KAWAI Kenji (*Ghost in the shell, Maison Ikkoku, Patlabor*) qui compose les musiques de *Mahô senshi Riui*

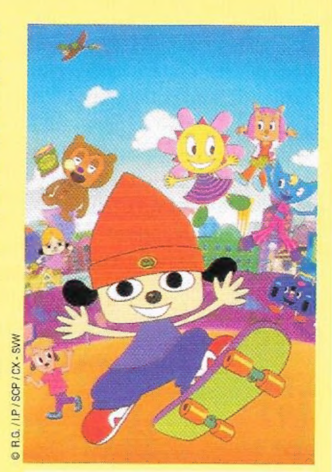
TV L'histoire est basée sur un *manga* d'*heroic-fantasy* qui paraît chaque mois dans le magazine Dragon Junior. Elle est imaginée par MIZUNO Ryô, fameux auteur de *Lodoss* ! *Mahô senshi Riui* (*Riui le magicien guerrier*) nous plonge dans un monde médiéval qui vit sous la terreur d'une poignée de soldats invincibles grâce à des techniques magiques ancestrales qu'ils savent dominer. Ces derniers pillent sans vergogne les temples et les châteaux en ruines pour s'en approprier les trésors. Tout commence lorsqu'un jeune apprenti magicien, Riui, fait la connaissance d'une voleuse, d'une femme soldat et d'une magicienne. Un petit groupe se forme alors. Le seul problème de Riui, c'est qu'il préfère se battre plutôt que d'utiliser sa magie... On retrouve un *staff* spécialisé dans des séries du même genre : CHIBA Katsuhiko, qui fut l'un des scénaristes de *Slayers* et de *Ryû-Knight*, ou encore IWAKURA Kazunori (*Orphen, Art of Fighting*) aux dessins.

## OAV ?

OAV signifie « *Original Animation Vidéo* ». Il s'agit de dessins animés produits pour le marché de la vidéo cassette ou du DVD, à l'inverse des séries TV, qui sont d'abord pour la télévision, ou des longs métrages d'animation qui sortent au cinéma. Ce genre de programme est généralement de meilleure qualité qu'une série TV, sans avoir la lourdeur d'exploitation d'un film cinéma.

## Parapparapper

TV Les possesseurs d'une PlayStation connaissent bien ce jeu vidéo où il fallait exécuter des mouvements en rythme et en musique. Ce sont les studios JC Staff et Production IG qui vont donner naissance à une adaptation télévisée du héros du jeu. Nous le retrouverons accompagné de sa sœur, mais aussi de nouveaux personnages dans son univers où durant chaque épisode, il devra effectuer une mission.
Le dessin animé est dirigé par SAKURAI Hiroaki (*Digi Charat, Da ! Da ! Da !*) et dessiné par GOTÔ Takayuki (*Réincarnations, Video Girl Aï, Hunter X Hunter*) dont on aura sûrement du mal à reconnaître le style...




△ Parappa le petit rappeur ! Encore un jeu vidéo qui devient un dessin animé...

## Galaxy Angel

TV MIZUNO Ryô, l'auteur de *Lodoss*, est un auteur prolifique ! Il signe également cette série burlesque qui semble bien loin du monde fantastique de *Lodoss*...
Au menu, la patrouille des Anges, une patrouille de jeunes recrues sexy chargée de réparer un système de communication interplanétaire défectueux depuis une décennie. Nous ferons la connaissance de Millefeuille (c'est vraiment son nom dans la version japonaise !), dix-sept ans, qui rejoint cette patrouille.
Le dessin animé est dirigé par ASAKA Morio (*Card Captor Sakura, Yûgen Kaisha*), au studio Madhouse.



◁ Au départ, *Galaxy Angel* devait s'appeler *Projet G.A.*, mais une autre série prévue pour avril se nommant déjà *Projet I*, le nom a donc été modifié

## Salary-man Kintarô

TV Ce long *manga* (25 volumes parus chez Jump) très connu de MOTOMIYA Hiroshi devient enfin une série TV ! *Salary-man Kintarô*, c'est l'histoire d'un mauvais gars qui passe son temps à traîner à moto et à fréquenter la mauvaise graine. Jusqu'au jour où il décide de changer de vie, et devient *salary-man*, un simple employé de bureau qui doit supporter toutes les règles strictes de la bonne société nipponne. Mais on ne renie pas son passé aussi rapidement...
La chaîne qui diffuse la série n'hésite pas à passer les épisodes par quatre ! Une vingtaine est prévue en tout, et ils devraient ainsi sortir rapidement en vidéo.






△ Kintarô sénerve encore facilement...

## Hanaukyô Maid tai

TV Comment faire lorsqu'on est à la tête d'une très grande famille riche et respectée, la dynastie des Hanaukyô, mais que l'on est un étudiant maladroit qui a une phobie des filles ? On se soigne, d'autant qu'il y a la douce Marielle qui fait exception, et qui parvient à communiquer avec vous. Eh oui, le jeune Tarô est malade à la simple vue d'une fille. Allez savoir pourquoi ! Le pire, c'est en tant que membre des Hanaukyô, il est amené à rencontrer régulièrement toutes la gent féminine de la famille...
Cette comédie délirante qui débutera début avril à la télévision est réalisée par IDE Yasunori (*Burn Up, D4 Princess*).




△ Marielle pourra-t-elle soigner Tarô ?

## Haja kyôjin G-Dangaiô

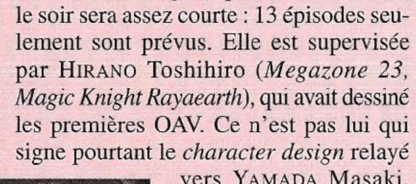
TV Le studio AIC continue de faire revivre les grandes séries d'OAV qui ont fait son succès dans les années 80. Dernière en date : *Dangaiô*, avec cette série TV intitulée *Haja kyôjin G-Dangaiô*. L'histoire n'a pas grand rapport avec les opus précédents si ce n'est qu'on retrouvera le Dangaiô, un robot géant. Un modèle s'écrase d'ailleurs sur Terre avec, à son bord, un pilote : Mia Alice. Elle a réchappé par miracle à une bataille contre des pirates de l'espace. Prévoyant une prochaine invasion de la Terre, on construit alors un nouveau Dangaiô pour se préparer au combat...



△ Le Dangaiô s'assemble depuis trois robots plus petits.







© HIRANO / AIC - G DANGAIÔ COMMITTEE

La série de *Dangaiô* qui est diffusée tard le soir sera assez courte : 13 épisodes seulement sont prévus. Elle est supervisée par HIRANO Toshihiro (*Megazone 23, Magic Knight Rayaearth*), qui avait dessiné les premières OAV. Ce n'est pas lui qui signe pourtant le *character design* relayé vers YAMADA Masaki, qui avait déjà donné un coup de jeune à *Bubblegum Crisis* en travaillant sur la série produite il y a trois ans.

## Le film D'Escaflowne



VIDÉO C'est le 25 avril que sort en DVD le film d'*Escaflowne*. Ce long métrage sorti l'année dernière reprenait le scénario de la série TV, mais dans un contexte différent avec un graphisme plus sombre et plus adulte. Contrairement à la série, le dessinateur YÛKI Nobuteru (*Lodoss, Gunnm, The weathering continent*) s'était particulièrement investi dans ce film, beaucoup plus proche de ce qu'il fait habituellement. Deux éditions sont annoncées : La première propose le film seul (hormis quelques bandes annonces) en Dolby Digital 5.1 en version japonaise et coréenne. La seconde est seulement en japonais, mais propose une piste DTS 5.1, des interviews du *staff* et des doubleurs, et aussi un *packaging* plus luxueux. En revanche, il n'y aura pas de sous-titrage anglais ! (Réf. : Édition standard : BCBA-771, 8.190 ¥, Édition DTS : BCBA-772, 10.290 ¥).



© SUNRISE - BANDAI VISUAL

## UMI NO AURORA

VIDÉO Ce long métrage entièrement réalisé en images de synthèse était sorti au mois de septembre 2000. Il racontait une histoire se déroulant dans un monde futuriste noyé par les eaux, en proie à une épidémie. Les graphismes, bien qu'imaginés par KONDÔ Katsuya (*Le Tombeau des Lucioles, Omohide Poroporo*) nous laissaient quelque peu perplexes. Le film a l'air de ressembler à une longue séquence d'un jeu vidéo de 91 minutes... Quoiqu'il en soit, il vient de sortir en DVD qui propose un court *making-of* et une bande annonce. Le film est, en revanche tout en japonais (réf. : VPBV-11160, 5.040 ¥).





© NTV NIPPON TELEVISION CORP.

△ Les Japonais ne semblent pas encore maîtriser très bien les images de synthèse. Le film fait plutôt penser à une très longue intro de jeu vidéo...

## TOKUMA EN DÉROUTE

DIVERS Les ennuis continuent pour le groupe Tokuma qui croule sous les dettes depuis plusieurs années. Après avoir revendu ses parts dans le secteur de la télévision, ce sont les dernières productions de la filiale cinéma Daiei qui sont aujourd'hui suspendues (*Gamera*). Heureusement, le studio Ghibli n'est pas touché par cette crise et Tokuma compte bien sur le succès du prochain film de MIYAZAKI prévu cet été pour renflouer les caisses.



© 2001 NIBARIKI - TGNDDTM

△ *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, le prochain long métrage de MIYAZAKI, sortira en juillet dans les salles obscures nipponnes

## BLOOD THE LAST VAMPIRE



© PRODUCTION I.G / SVW - IG PLUS - IPA

△ *Blood : the last vampire* était sorti en décembre dernier au cinéma, mais il n'a rencontré qu'un succès d'estime

VIDÉO Le 25 avril sort également le film de KITAKUBO Hiroyuki (*Black Magic M-66*), produit par OSHII Mamoru. Il s'agit d'un petit film de 60 minutes mettant en scène une femme chargée d'éradiquer d'obscures créatures infiltrées dans une base militaire. Il y aura là encore deux éditions distinctes pour le DVD : une "standard" proposant le film en japonais avec des sous-titres anglais et quelques bandes annonces (Réf. : SVWB-5005 pour le premier pressage, SVWB-5006 ensuite, 5.775 ¥), et une "Complete Box" contenant 3 DVD ! On y trouvera le film dans son format original puis dans le format de cinéma présenté dans certaines salles, et des bonus en pagaille (interviews, *making of*, galeries d'images...). Si les sous-titres anglais restent présents sur le film, ils seront absents des suppléments (Réf. : SVZB-5002, 12.390 ¥).

# NEWS DVD
## RÉÉDITIONS, SORTIES...

▷ KAZE O MITA SHÔNEN : Le DVD de ce joli film sur lequel vous pouvez lire un article p.48 est sorti début mars, malheureusement avec le japonais pour seule et unique langue (Réf. VWDX-9036, 4.935 ¥).

▷ THE HAKKENDEN DVD-BOX : Ce sont les deux séries d'OAV (13 épisodes en tout) qui sont réunies dans ce *box* de 390 min qui sort le 3 avril. Une piste doublée en anglais permettra de découvrir la fin de ce dessin animé qui avait commencé à sortir en France chez Kaze (Réf. : PIBA-1108, 10.080 ¥).


© AIC / PIONEER CO, LDC

▷ PATLABOR : Seule la seconde série d'OAV n'avait pas encore été rééditée. Ce sera chose faite le 25 avril prochain dans ce *box* contenant les 16 OAV réparties sur 4 DVD. On trouvera même en bonus le *Patlabor Music Clips*, un documentaire sur un concert organisé sur *Patlabor* en 1992 et des interviews des doubleurs (Réf. : BCBA-602, 31.290 ¥).

▷ EX-DRIVER : La série d'OAV créée par FUJISHIMA Kôsuke (*Ah ! My Goddess*) donne lieu à des clips qui seront réunis le 25 avril sur ce DVD vendu à petit prix (Réf. : BCBA-725, 2.100 ¥).

© FUJISHIMA KÔSUKE · EDA · BANDAI VISUAL

▷ CAT'S EYE : La célèbre série TV ressort en 9 DVD (4 épisodes par volume en version japonaise). Les deux premiers volumes sortent le 21 avril (Réf. : COBC-90243, COBC-90244, 4.935 ¥ chacun).

▷ STREET FIGHTER II ZERO - THE ANIMATION : Il s'agit de la récente série d'OAV sortie en Angleterre sous le nom de *Street Fighter II Alpha*. Elle ressort au Japon en DVD le 11 avril avec des bonus : interviews des voix japonaises, du réalisateur, *making of*. Bref, près de 50 minutes qui viennent s'ajouter au 100 min de dessin animé. Malheureusement, tout ceci est en VO (Réf. : CPVA-1002, 6.090 ¥).

## Tenshi no Tamago


© TOKUMA SHOTEN

△ *Tenshi no Tamago* est un film aux interprétations multiples...

VIDÉO *L'œuf de l'ange*, c'est le titre de ce film superbe qui date déjà de 1985. Il associait deux grands noms de l'animation japonaise : le réalisateur OSHII Mamoru (*Ghost in the shell, Patlabor*) et le dessinateur AMANO Yoshitaka (jeux de *Final Fantasy, Gatchaman, Vampire Hunter D*...). Le 25 avril, ce film ressort en DVD pour une édition spéciale en format cinéma, et regroupant une galerie d'illustrations d'AMANO. Le film n'est qu'en japonais, mais étant donné le peu de dialogues, ce n'est pas trop gênant (Réf. : PIBA-3021, 6.090 ¥).

## SHERLOCK HOLMES EN DVD

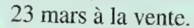
VIDÉO Les 26 épisodes de *Sherlock Holmes* ressortent en *DVD-box* dans une édition comme seuls les Japonais savent les faire : nouveau télécinéma de tous les épisodes, livret de 44 pages, bande annonce de chaque épisode, spots TV et galerie d'images. Une édition luxueuse, uniquement en VO, vendue tout de même 31.500 ¥, soit entre 2.500 et 3.000 F (Réf. : PIBA-3020). Elle sortira le 23 mars à la vente.


© RAI · TMS

## Une traduction pour Kenshin

VIDÉO Miracle ! Sony Music Entertainment sort un DVD avec d'autres pistes que du japonais ! Ce sont les OAV de *Kenshin* qui auront, non seulement une piste et des sous-titres anglais, mais aussi une piste audio avec uniquement la musique et les effets (pour s'amuser à le doubler chez soi ?). Par contre, l'éditeur ne propose qu'une OAV par DVD, et même s'ils ne sont vendus que 3.990 ¥, cela ne vaut pas l'édition européenne de Dynamic Visions qui rassemble les 4 épisodes en un seul DVD (Réf. : SVWB-1316 à 1319).




© WATSUKI NOBUHIRO / SHÛEISHA · FUJI TV · SPE VISUAL WORKS

## GALL FORCE

VIDÉO Après *Bubblegum Crisis, Megazone 23, Iczer 1* et *Gunbuster*, c'est au tour de *Gall Force* de ressortir en DVD, dans la série des grandes OAV des années 80. Pour commencer, Sony s'attaque aux trois premiers opus : *Gall Force – Eternal story, Gall Force 2 – Destruction et Gall Force 3 – Stardust War*. Si ces trois DVD sont vendus à un prix modeste (3.990 ¥), c'est parce qu'ils ne contiennent presqu'aucun supplément, hormis un bonus de 20 minutes sur le troisième. Ils ressortiront le 23 mars prochain (Réf. : SVWB-7059, SVWB-7060, SVWB-7061).

*Gall Force* fut l'une des premières séries sur lesquelles a travaillé le dessinateur SONODA Ken'ichi (*Gunsmith Cats, Bubblegum Crisis, Otaku no Video*) ▷


© MOVIC / SPE VISUAL WORKS / AIC

# WHAT'S UP DOC ? AUX U.S.A.

**LES GRANDS FILMS DE L'ÉTÉ SONT DÉJÀ ANNONCÉS. AUX ÉTATS-UNIS, L'ÉTÉ EST UNE PÉRIODE IMPORTANTE POUR LE CINÉMA...**

## NEWS DVD
### SORTIES DU MOIS

▷ EVANGELION : La série se poursuit tout doucement. Le 6e DVD est prévu le 17 avril prochain, et contient toujours une piste audio française.

▷ BLACKJACK : Le film arrive chez Manga Vidéo le 24 avril prochain en VA (5.1) et en VOSTA (Stéréo).

▷ ARC THE LAD : C'est ADV qui édite le dessin animé tiré du fameux jeu vidéo du même nom. Il y aura 3 épisodes par DVD en VA et VOSTA et le premier sort le 17 avril.


© SPE VISUAL WORKS

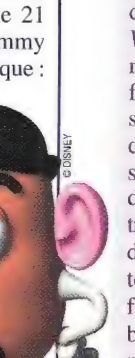
▷ APPLESEED : L'OAV adaptée du *manga* de SHIROW Masamune ressort le 24 avril avec une version anglaise remaniée en 5.1, la VO est aussi présente en stéréo.

▷ STREET FIGHTER II V : C'est Manga Vidéo qui édite la série TV inspirée du jeu de Capcom. Contrairement au film, la version japonaise est présente, en plus de l'anglaise. Chaque DVD contient 4 épisodes.


© CAPCOM / GROUP TAC

## SUCCES MUSICAL

DIVERS *Toy Story II* confirme sa place de dessin animé très remarqué en remportant le 21 février dernier à Los Angeles deux Grammy Awards, l'équivalent des Oscars de la Musique : celui de la meilleure chanson écrite pour un long métrage, et celui de la meilleure œuvre musicale pour enfants. Malgré cela, l'année passée n'était pas trop riche en excellentes animations puisque les longs métrages animés semblent plutôt absents des nominés aux Oscars de cette année.


© DISNEY

## Jules Verne à la sauce Tolkien

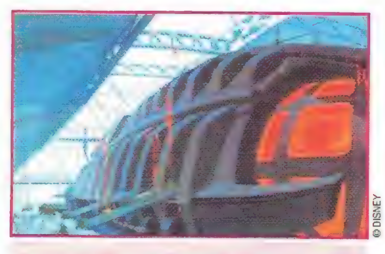
TV Visiblement, la nouvelle série produite par BKN, anciennement nommée *Voyage au centre de la terre*, et récemment rebaptisée *l'Ultime livre de sorts* fonctionne bien puisqu'elle s'étendra sur un minimum de 52 épisodes au-delà des 26 initialement prévus. Elle met en scène des jeunes gens (dont l'un est dénommé "Verne", par clin d'œil) qui trouvent un livre de sorts leur permettant de se transporter en plein centre de la terre, un véritable monde d'aventures fantastiques et héroïques où ils auront bien entendu à lutter contre... un méchant (si, si !).

## Pokémon III

CINÉ Le phénomène *Pokémon* est en phase d'extinction, même s'il a encore quelques beaux jours devant lui. Cela n'empêche pas *Pokemon 3 : le film* de sortir dans les salles le 11 avril prochain aux États-Unis. Nintendo compte sur la sortie des versions Or et Argent du jeu pour relancer le phénomène, mais il faut bien dire que personne n'est bien convaincu que cela suffira à réamorcer la pompe. Alors, quel avenir ?


© NINTENDO · CREATURES · GAMEFREAK

## LES LONGS MÉTRAGES ANIMÉS DE L'ANNÉE


© DISNEY

△ *Atlantis, The Lost Empire* de Disney

CINÉ Et voici en exclusivité ce que vous pourrez trouver cette année dans vos salles en provenance directe des grands studios américains.

Le Disney de cet été (ou de la fin d'année pour nous) ne sera autre que *Atlantis : l'Empire Perdu*, dans lequel un explorateur contemporain part en expédition sous-marine pour trouver la légendaire cité engloutie. Disney surenchérira comme à son habitude cet hiver avec le prochain long métrage en synthèse de Pixar, *Monsters Inc*, qui parle de l'univers secret des monstres qui sont partout et qu'on ne voit jamais (sortie prévue en France début 2002). Du moins était-ce le cas avant que l'un d'entre eux ne laisse un gamin pénétrer dans ce monde...

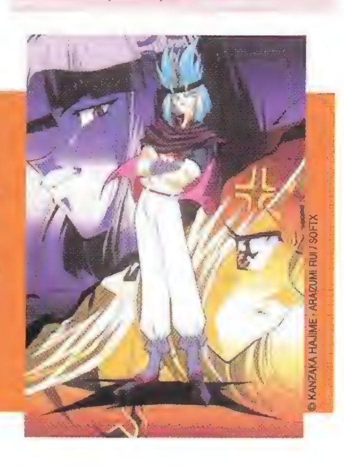
DreamWorks nous apporte cet été son propre long métrage en images de synthèse, *Shrek*. Adapté d'un livre du Dr. SEUSS, ce film met en scène les aventures d'un Ogre blasé qui ne supporte plus l'invasion de son marais par des créatures féériques toutes plus énervantes les unes que les autres.


© PACIFIC DATA IMAGE

△ *Shrek* est produit par DreamWorks

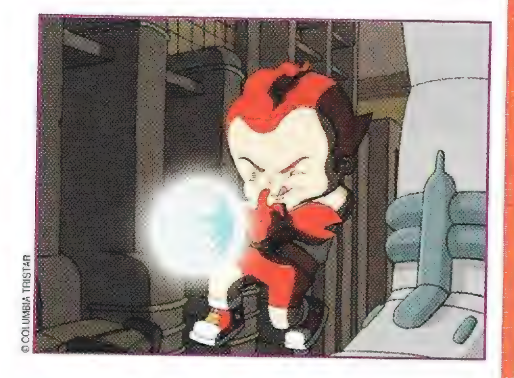
## Slayers Try

VIDÉO Central Park Media a l'habitude de sortir de sympathiques coffrets de séries. Après avoir édité les deux premières séries, l'éditeur nous offre ainsi la troisième partie de *Slayers* répartie sur 4 DVD (26 épisodes) en version anglaise doublée ou sous-titrée. Ces DVD sont agrémentés de biographies, fiches personnages et galeries d'images. Sortie prévue le 10 avril pour 110 $ environ (750 F environ).


© KANZAKA HAJIME · ARAIZUMI RUI / SOFTX

## RUSTY LE ROBOT

TV Après avoir été diffusé sur Canal J l'année dernière, *Rusty le robot* arrive sur M6 à partir du 29 avril. Adapté d'une BD de Frank MILLER et Geof DARROW, ce dessin animé de 26 épisodes raconte les aventures d'un petit robot qui succède à Big Guy, un vieux *cyborg* piloté par l'armée américaine, chargé de protéger notre monde. *Rusty le robot* est quelque part l'équivalent américain d'*Astro le petit robot* du japonais TEZUKA.

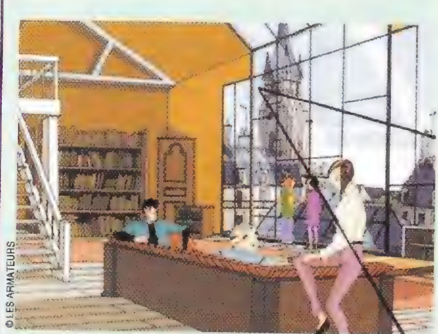

© COLUMBIA TRISTAR

## SAKURA EN CHIFFRES

TV *Sakura* crève l'écran sur M6 ! Lors de sa diffusion quotidienne durant les vacances de février, la petite chasseuse de cartes a réalisé une audience de 35% sur les 4-10 ans, 47% sur les 11-14 et une moyenne de 20% sur l'ensemble des téléspectateurs (4 ans et plus) présents devant leur poste (source : Médiamétrie / Médiamat). Quant au *single* du générique, *No Nagging,* il entrait quelques semaines plus tard directement à la 15e place du meilleur classement des ventes de *singles.*

## BELPHÉGOR ENFIN SUR LA 2

TV Cette série de 26 épisodes produite par Les Armateurs et réalisé par Jean-Christophe ROGER profite du *design* inimitable de Frédéric BÉZIAN (cf interview dans AL 65). L'ambiance parisienne, parfaitement rendue, change agréablement des séries habituelles et sans saveur servies dans les programmes enfants. Et justement c'est avant *DK TV,* hors case, que *Belphégor* passera, du lundi au vendredi, à 9 h 25 à partir du 9 avril. Cette arrivée, pourtant attendue depuis septembre 2000, correspond sans doute à la sortie prochaine du film (avec Sophie MARCEAU) dans les salles.


© LES ARMATEURS

△ Jacques et Sarah, journalistes, poursuivent Belphégor

QUE D'ÉVÈNEMENTS À LA TV SUR CANAL + ET SUR TÉLÉTOON ! ET PUIS, AVRIL EST UN MOIS OÙ FIGURENT QUELQUES SORTIES CINÉMA À NE PAS RATER !

# WHAT'S UP DOC ? EN FRANCE

TV

# Un programme chargé sur Canal +

## Dieu, le Diable et Bob

*Dieu, le Diable et Bob* est une série américaine qui a fait couler beaucoup d'encre Outre-Atlantique. On ne touche pas impunément à l'image divine... Et pourtant. Cette série de treize épisodes nous raconte comment, par dépit, Dieu laisse au Diable le choix de trouver le sauveur de l'humanité qu'il désire détruire. Et son choix tombe sur Bob, l'image même du parfait idiot, qui préfère boire de la bière plutôt que de s'occuper de sa famille. Si le style graphique ou l'animation n'ont rien d'extraordinaire, c'est l'humour décapant de la série qui nous séduit. Retrouvez donc Bob, notre sauveur, du lundi au vendredi en clair à 18 h 00 à partir du 25 avril 2001.

© CARSEY - WERNNER / NBC

## Downtown

La série américaine *Downtown* est l'histoire de plusieurs jeunes gens à New York, de leurs états d'âme, de leurs problèmes, de leur vie pas toujours très gaie. Alex travaille dans une boutique de photocopies, collectionne des BD et des jouets tandis que sa sœur de 17 ans squatte régulièrement chez lui avec ses copains. Il flashe complètement sur Serena, vendeuse au style gothique d'une boutique BD. Jen, sa


© MTV

meilleure amie, tient un dépôt-vente qui le fournit en jeux de société. Une existence pas toujours très cool. Malgré des couleurs et un trait épais pas très engageant, la série nous distrait agréablement avec ses propos si vivants et ses situations burlesques mais tellement vraies. Le créateur, Chris PRYNOSKI, 27 ans, a travaillé sur les *storyboard* de *Daria* ou encore de *Beavis et Butthead* et s'est inspiré ici de véritables conversations enregistrées dans les rues new yorkaises. Cette série de 13 épisodes sera diffusée en clair du lundi au vendredi à 18 h 00 à partir du 6 avril.

## Bye Bye Cowboy...


© SUNRISE

*Cowboy Bebop* se termine le 4 avril et la case Animasia sera remplacée le 11 avril par la rediffusion de *Chris Colorado,* à 17 h 15, avec deux épisodes (soit entre 45 et 50 minutes à chaque fois). Cette excellente série française de science fiction sera donc votre rendez-vous animé du mercredi pendant quatre mois.

## Bonne nuit !

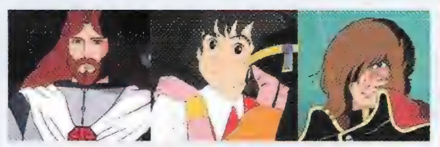
Une nuit *South Park* est programmé pour le mercredi 30 mai à 21h00. À cette occasion Canalplus.fr donne la possibilité aux internautes de choisir, en votant, quatre des seize épisodes de la troisième saison de *South Park,* encore inédite, en visualisant des extraits sur leur site du 26 mars au 20 avril. Plusieurs surprises sont au menu également à partir du 20 avril sur *canalplus.fr* : un *"chat"* avec les voix françaises de la série, un dossier spécial cinéma sur *South Park le film* et *Capitaine Orgazmo,* les auteurs et le phénomène *South Park* aux États-Unis et bien d'autres choses.

TV

# Sur Télétoon...

## Trois séries cultes !

Les séries nostalgiques débarquent chaque week-end en soirée sur Télétoon, et pas des moindres : *Ulysse 31, Les Mystérieuses Cités d'Or* et *Albator 84*. Une bonne occasion de voir ou revoir ces classiques, si vous n'avez pas eu l'occasion de vous les procurer en vidéo. De plus, Télétoon propose de terminer la soirée avec le dessin animé *Starship Troopers*, une série en images de synthèse adaptée du film réalisé par Paul VERHOVEN (diffusé auparavant sur Cinéfaz, sur TPS).





*Les rendez-vous du week-end :*

22 h 00 *Ulysse 31* (rediffusé le mardi soir)
22 h 30 *Les Mystérieuses Cités d'Or* (rediffusé le mercredi soir)
22 h 55 *Albator 84*

## Cartouche

Une nouveauté débarque à partir du 14 avril sur Teletoon : *Cartouche*. Cette série française reprend les ingrédients des films de cape et d'épée (sauf qu'on n'y tue jamais). Poursuites sur les toits, combats à l'épée, complots d'un régent royal machiavélique, tel est le lot quotidien de Cartouche, surnommé le Prince des faubourgs, rebelle fougueux d'un Paris du début du 18e siècle. Produite par Storimages (*La sorcière Camomille, La Belle Lisse Poire du Prince de Motordu*), Xilam et M6, et réalisée par Xavier GIACOMETTI (*Dragon Fly Z, Le Magicien*) cette série de 26 épisodes fleure bon la réalisation informatique, mais les dessins, proches d'un style bien rodé depuis *Bob Morane* ou *Chris Colorado*, devraient séduire, comme prévu, les 7-13 ans.

Cartouche est un rebelle acrobate ! ▷



## La Noiraude





Après son grand retour en vidéo, la vache un peu folle arrive sur Télétoon ! « *Allo, Docteur ? C'est la Noiraude à l'appareil...* ». Cette vache qui se pose des questions sur sa santé était diffusée dans les années 80 entre les séquences de *L'île aux enfants*. Une soirée spéciale lui est consacrée le samedi 31 mars à 23 h 20, où sont diffusés les meilleurs épisodes. Ils passeront ensuite durant les rendez-vous "nostalgie" du week-end (voir ci-dessus).

## LES FILMS EN AVRIL





△ Mes Voisin les Yamada, en salles le 4 avril !

CINÉ Finalement, le troisième film de *Pokémon* ne sortira pas en avril. La nouvelle date n'a pas encore été fixée. Reste que l'actualité cinéma du mois d'avril est tout de même intéressante.

Le 4 avril sort *Mes voisins les Yamada* (voir article p.42), dernier long métrage en date de TAKAHATA Isao (*Le Tombeau des Lucioles*). Ce film au graphisme déroutant raconte la vie quotidienne d'une famille type japonaise. Même si elle n'en a pas l'air, la production de ce film a coûté aussi cher que *Princesse Mononoké* et fait appel à des techniques d'animation révolutionnaires.

Dans un tout autre style, également le 4 avril, sortira le film de *Digimon* (voir article p.40). Dans la lignée de *Pokémon* et des films tirés de séries TV à succès, il plaira sans doute aux plus jeunes. Reste à voir le succès qu'il aura au cinéma.

Aux États-Unis, ce film sorti fin 2000 avait été un beau flop.





△ Un Digimon dévore Internet...

## CALAMITY JANE

TV Cette coproduction franco-américaine avait surpris par une animation et une mise en scène audacieuses et de qualité. Vous pourrez retrouver les 13 épisodes sur Télétoon, chaque jour de la semaine à 21 h 30, à partir du lundi 9 avril.





## AB1

TV La nouveauté, c'est l'émission *Galaxie Mangas*, qui traite de l'actualité *manga* et *anime* sur la chaîne Mangas, qui est rediffusée sur AB1. Vous pourrez voir le mercredi 11 avril à 14h30 celle sur le thème des séries policières. Les autres semaines, à ce même horaire, vous verrez en avril la fin d'*Armitage III* (le 4), *Sol Bianca 1* (le 18) et *Sol Bianca 2* (le 25).

## NADIA À GOGO

TV Voici les dates et les horaires des nuits *Nadia* pour avril et mai sur Game One : Les 23 et 30 avril et les 7 et 14 mai à 20 h 40.

## SABAN FAIT LA COURSE





△ « C'est nous les plus beau pilotes du monde ! »

TV Une nouvelle série créée par les studios Saban à Los Angeles avec le désormais habituel mélange 2D (pour les personnages) et 3D (pour les décors et les véhicules). Il s'agit de *Nascars Racers*, ou l'histoire de quatre jeunes pilotes engagés par la Fastex pour conduire des bolides qui foncent parfois jusqu'à 700 km/h dans les rues de Motor City. Bien entendu nos héros ont leurs rivaux, les Rexcor, qu'ils devront affronter en plein désert comme dans la jungle pour remporter des courses éfreinées. Cette série sans originalité, mais au fort potentiel pour les produits dérivés, est diffusée actuellement et depuis le mois de février sur Fox kids.

# Bardine tous court



D.R.

△ Garri Bardine est plus connu pour ses courts *Le Chat Botté* et *La nounou*

CINÉ *Bardine tous courts* regroupe cinq courts métrages du réalisateur russe Garri Bardine, déjà connu en France pour *Le chat botté* ou encore *La Nounou* qui ont reçu des prix au Festival d'Annecy. Vous pourrez donc apprécier sur grand écran *La boxe* (pâte à modeler), *Conflit* (Allumettes animées), *Le mariage* (ficelles), *Fioritures* (fils de fer) et *Adagio* (papiers pliés), son court métrage le plus récent (2000) pour un programme d'une durée totale de 48 minutes. Nous vous présenterons le réalisateur Garri Bardine pour une interview dans le prochain numéro d'Animeland.

## LA POUSSIÈRE DES RÊVES

CINÉ Le 4 avril sortira dans le réseau des cinéma d'art et essai *La poussière des rêves*, qui compile sept courts métrages produits par Lardux films comme *Burger Burp's* (le plus récent), *Mr Foudamour, La lune promise, Tous les I de Paris s'illuminent, Malveillos, il est minuit poupée, Les plugs* (avec la voix de Roger Carel), *Pit Parker contre l'araignée* et enfin *Le puits* (en 3D). Certains d'entre eux ont déjà reçu des prix lors de nombreux festivals mais les différentes techniques d'animation et la variété des thèmes vont ils être appréciés plus par les enfants que par les adultes ? Lardux Film est connu depuis dix ans pour ses productions, parfois très étranges (comme ce *Malveillos*, un des courts en pixilation). Les voilà lancés sur la route sinueuse de la distribution. Souhaitons-leur bonne chance avec cette première compilation de leur production animée.



© LARDUX FILMS

△ *Tous les I de Paris s'illuminent*, comédie musicale animée

# MANGAS

TV Le 7 avril, *Gigi* revient et remplace *Mes tendres années*. *King Arthur*, série très peu diffusée en France (produite par Tôei Animation en 1977), remplacera dès le 25 avril *Un garçon formidable* dont nous aurons vu les seuls épisodes doublés en France (la fin de cette série reste inédite). Le 25 avril, ce sera également le retour de *Transformer* en remplacement de *Mask*. Enfin, les amateurs de *sentai* ne manqueront pas les retours de *Turbo Rangers* et *Jaspion*, qui succèdent à *Jiban* et *San Ku Kai* (qui avait remplacé *Bioman*, reporté à la dernière minute). Enfin, c'est le 2 mai que prendra fin *Dragon Ball Z* qui enchaînera directement avec *Dragon Ball GT* qui devrait enfin être diffusé dans son intégralité, puisque tous les épisodes sont désormais doublés.
La case Cinémangas sera consacrée à une énième rediffusion des films de *Saint Seiya*, précédés de la fin des OAV de *Cutey Honey*.



© ASHI PRODUCTION

△ Gigi peut se transformer en adulte !

### GALAXIE MANGAS

Diffusé le 29 avril, le prochain numéro de l'émission sera consacré aux séries sportives. Au programme, les premiers épisodes de *Jeanne et Serge, Cynthia ou le rythme de la vie* et *Joe 2*, entrecoupés de *news* et d'une rencontre avec Thibaut Chatel, le réalisateur de la coproduction franco-japonaise *L'école des champions*.

# Le royaume des rapiats

CINÉ TABB Productions, producteur de *Génération Albator*, vient de produire un long métrage intitulé *Le royaume des rapiats* qui sortira le 25 avril à l'Espace Saint-Michel à Paris. Il ne s'agit pas d'un dessin animé, mais du « *premier film muet du millénaire* », comme le présente son réalisateur, Michel Vignaud. L'histoire raconte les aventures d'un personnage d'un vieux film des années 20 projeté dans notre monde d'aujourd'hui. Malgré ses modestes moyens, le film utilise le dessin animé pour réaliser l'effet spécial d'une séquence, lorsque le héros sort de la pellicule.

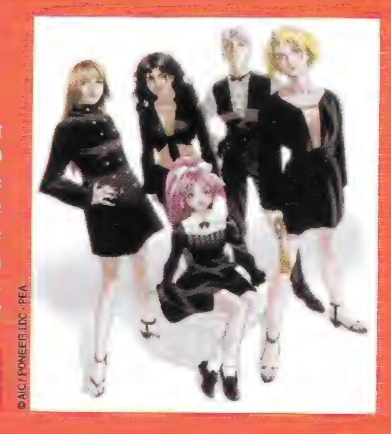
# Milia 2001

©CHMAN

DIVERS Première constatation lors de la tenue du salon professionnel du Milia 2001 en février dernier, les américains dominent grâce à plusieurs années d'avance concernant l'utilisation et la domestication d'internet et de ses outils. Et cela malgré le fait que la majorité des sociétés présentes soient françaises. Cependant quelques sociétés se démarquent comme un groupe de Lille composé d'Œil pour œil et Team Chman, surtout pour leur personnage récurrent, sorte de petit rasta SD qu'on retrouve sur *www.banja.com*. On trouve soit des groupes qui diffusent des séries sur leur site (fabriquées en interne ou par des prestataires), mais aussi des chaînes Internet qui réunissent des clips vidéo, des programmes animés et différentes émissions. Ces chaînes sont libres d'accès et souvent gratuites mais certaines personnes étudient la possibilité de faire payer pour obtenir ce genre de programmes. Un système de péage ?

# Sorties Déclic Images

VIDÉO Alors que se terminent les séries *Soul Hunter* et *Irresponsible Captain Tylor* (8 cassettes en tout) en VO sous-titrée, l'éditeur propose déjà d'autres nouveautés : la série d'OAV de *Gatchaman* (alias *La bataille des planètes*, une série en 3 parties réalisée en 1994), et la première cassette de *Sol Bianca – The legacy* (récente suite de *Sol Bianca* à la réalisation époustouflante). On attend aussi les premières cassettes de *NieA_7*, la nouvelle série d'Abe Yoshitoshi (*Serial Experiments Lain*).



© AIC/PIONEER LDC/PEA

C'est Ochi Hiroyuki (*Armitage III*) qui a réalisé la nouvelle série d'OAV de *Sol Bianca* ▷

## ACTU DVD

▷ BLUE SEED
La suite et la fin est repoussée en avril avec la sortie des volumes 3, 4 et 5 chez Déclic Images. Chaque DVD propose toujours entre 5 et 6 épisodes de la série en VF et VOSTF.

▷ CHEZ DÉCLIC IMAGES AUSSI...
En avril devrait arriver *Silent Möbius* qui, comme *Lost Universe*, ne sera proposé qu'en VOSTF. Chaque DVD contiendra entre 5 et 6 épisodes ce qui donnera un total de 5 DVD pour cette série.
Notons enfin qu'on attend toujours le film *Kamui*, repoussé de mois en mois.

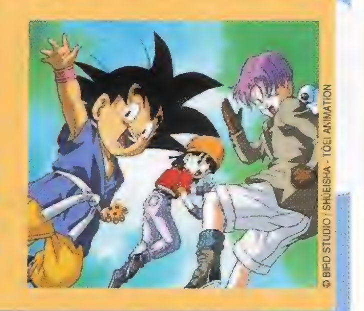
▷ MANGA VIDEO
De nouveaux DVD viennent d'arriver chez Manga Vidéo : *Les aîles d'Honnéamise, Le château de Cagliostro*, *Gunnm* et *Macross Plus* Vol.2, qui offrent toujours le choix de la VF ou de la VOST, mais très peu de suppléments. Ces DVD sont pour l'instant réservés à la VPC, et devraient sortir en grande distribution entre avril et mai.




▷ EL DORADO
Le dernier long métrage de Dreamworks réalisé par un français, Éric "BIBO" BERGERON, sortira le 25 avril simultanément en cassette et DVD. Ce dernier proposera en bonus un *making-of*, un commentaire audio, la bande annonce cinéma, le clip d'Elton JOHN et un livret de 4 pages.

## PREMIER DVD MANGA POWER

VIDÉO *Dragon Ball GT* Volume 1 est le premier DVD produit par AB Productions sous son label Manga Power Vidéo. Les points positifs : une interface simple mais agréable, quelques bonus (fiches personnages, génériques), le choix de quatre langues dont la version française intégrale, et surtout la version originale japonaise sous-titrée français ! Les points négatifs : c'est surtout le petit nombre d'épisodes, 4 seulement pour une série qui en compte 64, et un prix assez élevé, 189 F.







## City Hunter enfin sorti

VIDÉO Chroniqué deux mois plus tôt dans notre rubrique Péritel, le second téléfilm de *City Hunter, Goodbye my sweetheart* est enfin disponible à la vente. Réalisé par YAMAZAKI Kazuo (*Réincarnations*), il bénéficie d'un nouveau graphisme très agréable et permet de retrouver les personnages habituels dans une nouvelle histoire inédite de 90 minutes. À noter que Ryô / Nicky conserve sa voix originale (mais pas les autres personnages).

## AK Vidéo et le DVD

VIDÉO AK Vidéo a été le premier éditeur à se lancer dans les DVD d'animation japonaise en France avec *City Hunter – Services Secrets*, en 1999. Malgré les efforts engagés pour proposer des DVD complets, quelques problèmes sont venus ternir les derniers DVD sortis. Francis AMATO, dirigeant du label, s'explique sur ces points.




**AnimeLand :** *Est-ce difficile de faire un DVD ?*
**Francis AMATO :** D'abord, c'est un investissement lourd en matériel (1 million de francs), car nous avons choisi de réaliser nos DVD en interne afin d'en maîtriser le contenu. Ensuite, c'est un travail d'équipe. Ceux qui travaillent sur nos produits ont une passion commune, soit du dessin animé, soit du support.

**AL :** *Personne ne mettra en doute les efforts mis en œuvre pour trouver des suppléments, mais d'où viennent certains problèmes de lecture, notamment sur* Les Cités d'Or...
**FA :** Nous avons régulièrement des soucis avec un constructeur, Toshiba, et parfois avec quelques modèles anciens. Mais nous ne sommes pas les seuls car des films comme *Matrix* ont aussi ce genre de soucis. La technologie du DVD fait appel à une norme qui n'est pas toujours entièrement respectée par les constructeurs. Nous nous basons sur cette norme, et nous constatons quelques fois avec surprise que cela ne fonctionne pas comme prévu. Ce genre de problèmes reste mineur et est souvent amplifié par des éditeurs concurrents.

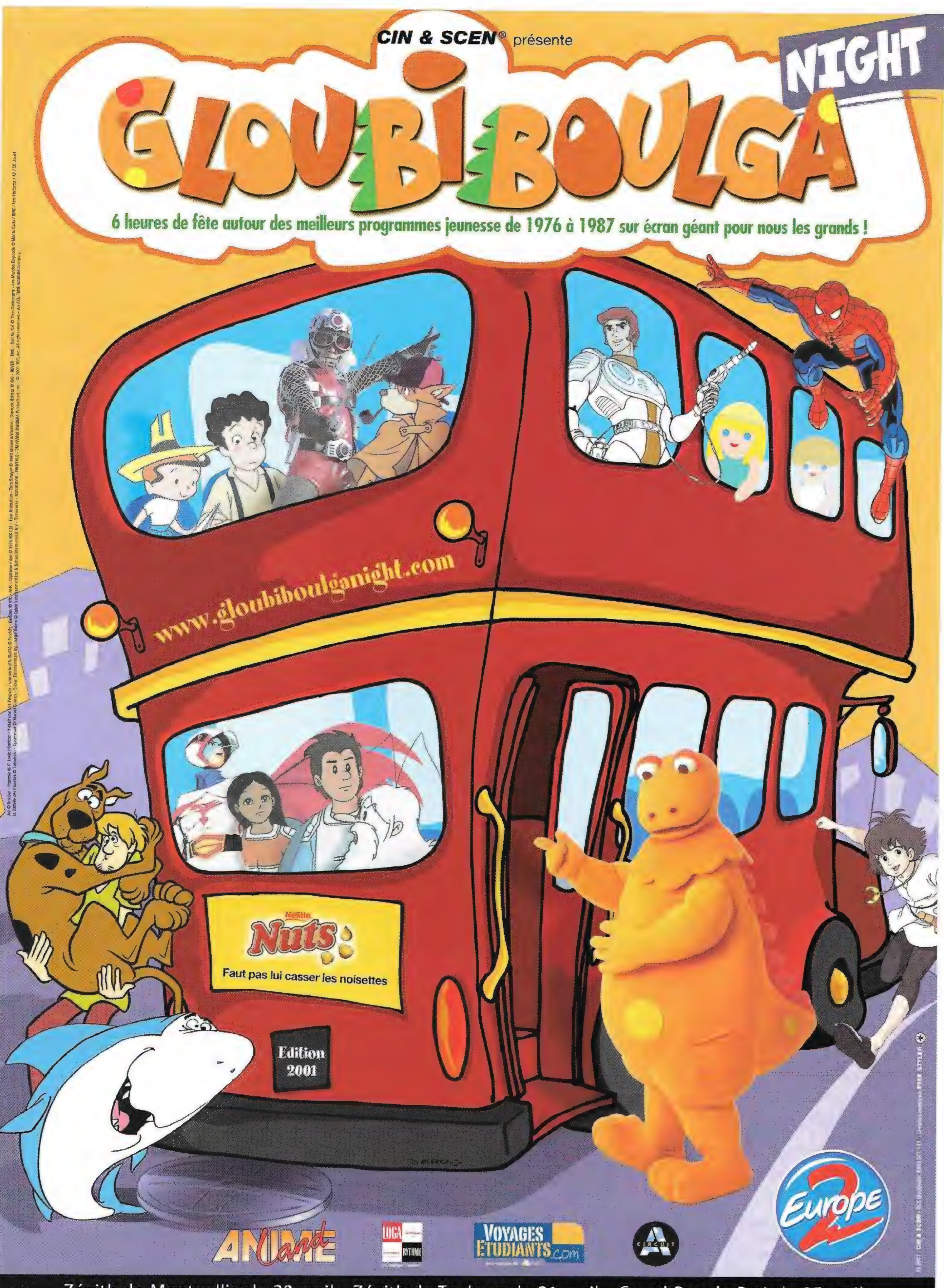
**AL :** *En ce qui concerne le film d'*Albator 84, *on peut faire de nombreux reproches au DVD qui ne relèvent pas de problèmes techniques. Par exemple, pourquoi le son de la VO est-il étouffé et parfois décalé ?*
**FA :** Dans ce cas précis, c'est lié au film et au matériel disponible. Comme vous le savez, ce film avait été découpé en cinq épisodes que nous avions remis bout à bout. Nous avons essayé d'obtenir une version intégrale du Japon, mais ils étaient incapables de nous la fournir. Nous avons toutefois récupéré la VO sur un *Laser Disc*. Le calage du son a été difficile, mais nous aurions aussi pu ne rien mettre du tout ! À force d'entendre des critiques, nous allons finir par réaliser des DVD très basiques avec des menus fixes et une simple version française.

**AL :** *Comment voyez-vous l'évolution du DVD en France ?*
**FA :** Je pense justement qu'on va vite arriver à deux styles de DVD. Pour un même titre, on trouvera une édition de luxe, riche en qualité et en suppléments, et une seconde édition que l'on pourrait appeler un "DVD-VHS", ne contenant que le programme dans une seule langue avec une interactivité réduite. Évidemment, le prix de vente s'en ressentira. En tous cas, je me refuse à proposer des DVD uniquement en VO sous-titrée comme j'ai pu en voir récemment.

## Titan A.E.

Pour sa sortie vidéo et DVD, le film de Don BLUTH et Gary GOLDMAN retrouve son titre complet : *Titan After Earth*. L'édition DVD qui sortira le 18 avril proposera plusieurs suppléments intéressants : un *making-of* de 22 min, un commentaire audio des réalisateurs (sous-titré ! bravo !), un clip, 4 scènes inédites commentées, des bandes annonces et plus de 200 photos et croquis. Bien sûr, le film sera en VOST/ VF 5.1, et dans son format cinémascope d'origine (contrairement à la cassette qui est recadrée).



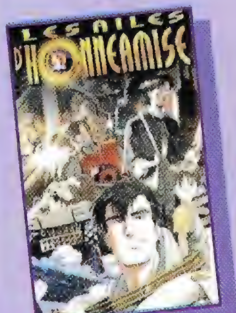



Zénith de Montpellier le 20 avril - Zénith de Toulouse le 21 avril - Grand Rex de Paris le 27 avril
Zénith de Lille le 4 mai - Palais des Congrès de Strasbourg le 11 mai - Zénith de Nancy le 12 mai
Zénith de Cæn le 18 mai - Cité des Congrès de Nantes le 19 mai - Bourse du Travail de Lyon le 23 mai
Summum de Grenoble le 8 juin - Dôme de Marseille le 9 juin

Rubrique réalisée par Walo, Yann, Madox, Kara, Julie, Diane et Youli



## La cassette du mois




### Les Ailes d'Honnéamise

*Type : Film*
*Année de Production : 1987*
*Durée : 121 min*
*Version : Doublée*
*Editeur : Pathé / Manga Vidéo*
*Genre : Gagarine*

**L'HISTOIRE**

Dans un monde qui aurait pu être le nôtre il y a une quarantaine d'années, le jeune Shillotzugh Ladhatt et ses collègues sont les membres de la Royal Space Force, une division de l'Armée de l'Air dédiée à la conquête de l'espace, mais en pleine déconfiture par manque de moyens et d'intérêt de la part du gouvernement. Méditant lui-même sur sa reconversion, il rencontre un soir une jeune femme qui va totalement bouleverser son destin : ainsi va-t-il se proposer pour l'ultime programme qui décidera de l'avenir de la RSF. Mais entre les divers problèmes tant personnels qu'économiques et politiques face au pays ennemi voisin, le pari n'est-il pas déjà perdu d'avance ?



© 20TH CENTURY FOX

**NOTRE AVIS**

Si vous n'avez jamais vu *Honnéamise*, ne ratez pas la ressortie de cette cassette, car pour un coup d'essai de la toute nouvelle Gainax (c'était en effet leur premier film, bien avant *Gunbuster*, *Nadia*, *Evangelion*...), c'est un coup de maître : l'animation est incroyable, les recherches graphiques époustouflantes, les musiques bouleversantes, et l'histoire, mêlant très finement la plupart des genres, d'une maturité rarement atteinte, tout en restant passionnante. Un grand nombre de futures personnalités se sont d'ailleurs croisées sur ce film (cf AL48). Question doublage, la version française (la même que celle de Canal + lors de sa diffusion il y a deux ans) est correcte, sans plus. Quelques voix souffrent en effet d'un certain manque d'entrain, d'autres sont mal adaptées au personnage doublé, d'autres enfin sont même ridicules, mais cette version a néanmoins le mérite d'exister et d'être correctement fidèle au texte original...

*Histoire :* ★★★★
*Adaptation :* ★★★★
*Réalisation :* ★★★★★
*Intérêt global :* ★★★★★




### Titan A-E

*Type : Film*
*Année de production : 2000*
*Durée : 90 min*
*Version : Doublée*
*Editeur : Pathé / Manga Vidéo*
*Genre : Science Fiction*

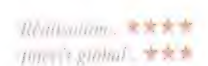
En 3028 la Terre est la cible des Drej qui ont décidé d'exterminer la race humaine. La planète bleue explose sous les yeux des survivants qui ne jurent que par le Titan, le vaisseau qui contient tous leurs espoirs. Quinze ans plus tard, Cale, fils du concepteur du Titan, est retrouvé par un mercenaire bien décidé à dénicher le dernier espoir de l'humanité moribonde...



© BANDAI VISUAL / GAINAX

Ce film de Don Bluth (*Anastasia*) n'a pas obtenu le résultat attendu au *box office*. La faute au scénario sans queue ni tête et aux clichés trop visibles du film au demeurant techniquement impeccable. Un bon divertissement pour qui n'aime pas réfléchir. À noter qu'ici le film est au format TV, et non pas en cinémascope. Autant donc attendre la sortie du DVD.

*Histoire :* ★★
*Adaptation :* ★★★


*Réalisation :* ★★★★
*Intérêt global :* ★★★




### Ghost in the shell

*Type : Film*
*Année de production : 1995*
*Durée : 79 min*
*Version : Doublée*
*Editeur : Pathé / Manga Vidéo*
*Genre : Apprentissage*

Si vous n'avez pas enregistré ce film ou si vous l'avez manqué lors de sa diffusion sur M6, c'est l'occasion de vous en procurer la cassette, d'autant plus que le générique de fin avait été omis. Mais *Ghost in the shell* est disponible en DVD. Là encore si vous ne disposez pas d'un lecteur DVD, sautez sur l'occasion offerte par la renaissance du label Manga Vidéo. D'ailleurs c'est ce label qui a produit *Ghost in the shell* (du moins, en partie). Que dire sinon qu'il s'agit d'un chef d'œuvre où l'on vous propose une lecture ou une relecture du cycle de la vie dans un univers technologique quasi-comtemporain. L'homme de science tout comme l'homme de connaissance y trouvera un discours articulé sur une logique cohérente. Si vous n'avez pas compris *Akira* avec son discours symbolique, *Ghost in the shell* tient le même dans une version explicative.

*Histoire :* ★★★★
*Adaptation :* ★★★★
*Réalisation :* ★★★★
*Intérêt global :* ★★★★★




### Dominion Tank Police Vol. 1 & 2

*Type : OAV*
*Année de production : 1988*
*Durée : 2 x 65 min*
*Version : Doublée*
*Editeur : Pathé / Manga Vidéo*
*Genre : Les brigades du Tigre*

Dans un futur proche, la sur-polluée Newport City à la criminalité galopante, ne doit son salut qu'à l'intervention des unités blindées de la police, seules capables d'affronter le redoutable criminel Buaku ! Cette série de quatre OAV est l'une des adaptations les plus fidèles de l'univers graphique de Shirow Masamune (*Appleseed*). Si les deux premiers épisodes sont une suite de combats délirants à l'humour dévastateur, les deux suivants sont plus sérieux et introspectifs. On y découvre notamment l'origine de Buaku. Néanmoins, la série se déroule avant la BD d'origine (quasi-introuvable aujourd'hui). Or, certaines énigmes de la série ne trouveront leurs réponses qu'à la lecture de celle-ci ! Pour vous aider à mieux comprendre, voici une information capitale tirée de cette même BD : en fait, certains scientifiques veulent créer des humains croisés avec des plantes, capables d'endiguer la pollution (le projet Greenpeace)! Ainsi, toute l'humanité risque d'être transformée en "mutant"! Certains en sont ravis, d'autres moins. Malgré une bande originale refaite, mais dotée d'une version française très correcte, *Dominion* est un agréable divertissement aux personnages attachants !

*Histoire :* ★★★
*Adaptation :* ★★★
*Réalisation :* ★★★
*Intérêt global :* ★★★



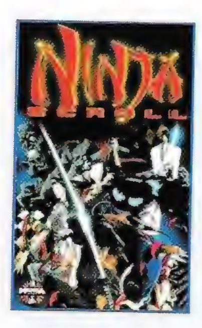
## Slayers Try Vol. 7 & 8

*Type : Série TV*
*Année de production : 1997*
*Durée : 100 et 75 min*
*Version : Sous-titrée*
*Editeur : IDP*
*Genre : Dragon*

Syrius et Logos, venus d'une autre dimension, éliminent sans pitié tous les obstacles, y compris Armess, leur compagnon, qui s'oppose à la destruction de la Terre. Mais Dark Star parvient tout de même à ramper sur notre monde, se dirigeant directement vers le temple des anciens dragons. Filia, dernière survivante de la race des dragons d'or devra faire face à une surprise de taille. Est-ce la fin pour nos héros ?
Voici la fin de la série *Slayers* qui nous aura fait rire et pleurer pendant des années. Une série délirante conseillée pour le développement des zygomatiques !

*Histoire :* ★★★
*Adaptation :* ★★★
*Réalisation :* ★★★
*Intérêt global :* ★★★★





## Ninja Scroll

*Type : Film*
*Année de production : 1993*
*Durée : 94 min*
*Version : Doublée*
*Editeur : Pathé / Manga Vidéo*
*Genre : Ninja'rdin*

Quand le ténébreux Jubei, vagabond solitaire, croise sur sa route la fière Kagero, intrépide ninja chargée de sauver le gouvernement, cela donne forcément naissance à de sanglants affrontements sur fond d'idylle impossible et très tourmentée. *Ninja Scroll* mélange avec allégresse les poncifs du genre : démonstrations d'arts martiaux, éternels complots entre bandes rivales pour s'approprier le pouvoir, vieux sage énigmatique, femmes ensorceleuses.





Quelle vision de la gent féminine peut d'ailleurs bien avoir Kawajiri Yoshiaki (*La cité interdite*), qui fait de Kagero une femelle vénéneuse au sens premier du terme ? Ce dessin animé est ainsi truffé de trouvailles démoniaques : on assiste avec délectation à la succession de démons que vont devoir affronter Kagero et Jubei, aux pouvoirs tous plus extraordinaires les uns que les autres. C'est sombre, ça pulse, ça vibre, il y du sexe et du sang. Aucun manichéisme, peu de morale, pas de *happy end*. Un dessin animé à tenir définitivement éloigné des représentants de Familles de France.

*Histoire :* ★★★
*Adaptation :* ★★★
*Réalisation :* ★★★★
*Intérêt global :* ★★★★



## Patlabor Vol. 1 & 2

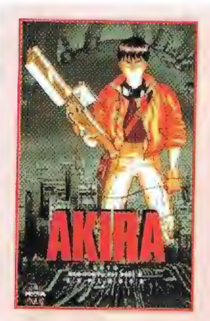
*Type : Film*
*Année de production : 1989/1993*
*Durée : 99 + 108*
*Version : Doublée*
*Editeur : Pathé / Manga Vidéo*
*Genre : [illegible]*

Bien que l'on ait déjà chroniqué ces deux films sortis en DVD, les nouveaux dirigeants du label Manga Vidéo ont certainement pensé que tout le monde n'était pas équipé d'un lecteur DVD. Ils prennent donc le risque de ressortir ces films en version cassette. Ces deux classiques réalisés par Oshii Mamoru ressortent chez l'éditeur sans suppléments et nous espérons que la qualité des cassettes que nous avons reçues ne reflète en rien celles qui seront mises à disposition sur le marché. Le premier de ces deux longs métrages est une enquête policière soigneusement montée. Le deuxième film suit le même procédé en dépassant le cadre politique pour plonger vers une leçon de philosophie. Pour le deuxième film, le doublage est toujours aussi décevant. Nous vous recommandons ces titres en DVD. Si vous avez découvert *Ghost in the shell* sur M6 et que vous recherchez des *anime* du même accabit, *Patlabor 1* et *2* sont pour vous.

*Histoire :* ★★★★
*Adaptation :* ★★★★
*Réalisation :* ★★★★
*Intérêt global :* ★★★★★







## Akira

*Type : Film*
*Année de production : 1988*
*Durée : 120 min*
*Version : Doublée*
*Editeur : Pathé /Manga Vidéo*
*Genre : Akira bien l'dernier*

Manga Vidéo, qui avait été racheté par Polygram, revient sur le marché avec quatre titres cultes. Trois films d'Oshii Mamoru (*Patlabor* (1 et 2), *Ghost in the Shell*) et un film d'Ôtomo Katsuhiro. *Akira* demeure le film à se procurer pour qui ne l'aurait encore vu. En attendant sa sortie DVD, c'est vraiment l'occasion de se replonger dans ce long métrage aux niveaux de lecture multiples. Maintenant que l'intégralité du *manga* est disponible, les nouveaux venus qui ne l'auraient pas vu au cinéma pourront en apprécier la virtuosité générale et voir, du *manga* ou du film, celui pour lequel il aura plus d'affinité. La cassette que nous avons chroniqué était de qualité moyenne. Prions pour que ce ne soit qu'une exception pour ce dessin animé mythique qui mérite vraiment la qualité technologique du DVD. Que l'on apprécie ou non le genre, *Akira* est dans le groupe des dix films d'animation japonaise à voir absolument.

*Histoire :* ★★★★★
*Adaptation :* ★★★★
*Réalisation :* ★★★★★
*Intérêt global :* ★★★★★





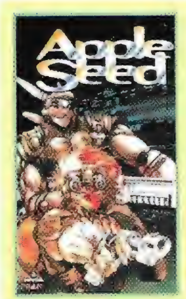


## Soul Hunter Vol. 7 & 8

*Type : Série TV*
*Année de production : 1999*
*Durée : 2 x 90 min*
*Version : Sous-titrée*
*Editeur : Déclic Images*
*Genre : "Soulant"*

Décidément cette série aurait vraiment dû se contenter d'un traitement tragique. Deux intrigues résument les deux volumes : que veut le monde céleste et pourquoi Taïkun n'était-il qu'un pantin ? Daiji la prêtresse est vaincue par Winzon secondé de Fun-faze. Pour l'empire Yin et pour les immortels, tout rentrerait dans l'ordre si Daiji retournait dans le monde démoniaque, mais c'est dans le monde céleste qu'elle sera acceuillie. Tien-Son, en discussion avec ses maîtres, doit se plier aux directives ancestrales concernant l'équilibre des rapports entre humains et immortels. Il doit donc éliminer son disciple Taïkun pour satisfaire les desseins de ses maîtres : on comprend alors le sacrifice des enfants de la dynastie Yin, et que Taïkun n'était qu'un pantin. Sur Terre les conflits ne sont pas résolus, l'armée de Wenzon ne veut rien savoir et décide d'attaquer l'armée de l'Ouest. Fun Faze se sacrifie presque pour éviter le déclenchement des hostilités.

*Histoire :* ★★★
*Adaptation :* ★★★★
*Réalisation :* ★★★
*Intérêt global :* ★★★



## Apple Seed

*Type : OAV*
*Année de production : 1988*
*Durée : 67 min*
*Version : Doublée*
*Editeur : Pathé / Manga Vidéo*
*Genre : Science Fiction*

Olympus est une cité idyllique dans laquelle vivent des Bioroids. La science d'Olympus leur permet d'accueillir des cyborgs ou d'utiliser des armures Landmates au sein de la police et de l'armée.

Des êtres d'exception, mercenaires de tout poil, sont recrutés par Olympus dans les ruines des anciennes cités ; et certains d'entre eux ne supportent pas qu'on entrave leur liberté et leur droit en tant qu'Homme... C'est contre cette "mutinerie" que devront lutter Briareos, cyborg imposant, et Deunan, jeune femme adepte de toutes les formes de combat, d'autant que Hitomi, qui les a recruté, a été kidnapée...

Amateur du *manga* de SHIROW Masamune, passez votre chemin. Vous avez là le parfait exemple de l'adaptation animée ratée qui, sous une jolie jacquette, cache une ignoble tromperie sur la marchandise. Les amateurs de cyborgs et d'artillerie lourde se rabattront plus volontiers sur *Black Magic M-66* ou tout simplement *Ghost in the Shell*, du même *mangaka*.

*Histoire :* ★★ *Réalisation :* ★★
*Adaptation :* ★★★ *Intérêt global :* ★★



## Utena, la fillette révolutionnaire Vol. 6

*Type : Série TV*
*Année de production : 1997*
*Durée : 100 min*
*Version : Sous-titrée*
*Editeur : Dynamic Vision*
*Genre : ...*

Voici la fin du deuxième cycle d'*Utena*. Ce volume mêle adroitemment drame atroce et humour déjanté. Le premier épisode, tout comme le dernier, s'intéresse à Nanami qui cherche à tout prix à éloigner tout « insecte nuisible » de son frère adoré.

Keiko, une de ses suivantes sera la dernière duelliste employée par Mikage pour affronter Utena, avant que celui-ci prenne les choses en main. Son but obscur est enfin dévoilé, ainsi que son passé tragique...

*Le journal secret de Nanami* est juste un "bouche trou", qui se contente de reprendre des scènes des épisodes précédents où Nanami intervenait.





*Histoire :* ★★★★ *Réalisation :* ★★★★
*Adaptation :* ★★★ *Intérêt global :* ★★★★



© YOSHICKA / KADOKAWA SHOTEN / TYLOR PROJECT



## Tylor, the irresponsable captain Vol. 5 & 6

*Type : Série TV*
*Année de production : 1993*
*Durée : 2 x 90 min*
*Version : Sous-titrée*
*Editeur : Déclic Images*
*Genre : La croisière s'amuse*

Tylor est un brave gars trop gentil, il sait depuis belle lurette que son infirmière nommée Harumi est une espionne Raalgon, mais il ne lui en tient pas rigueur. Néanmoins, celle-ci est contrainte par ses supérieurs d'ourdir un plan pour capturer cet Albator d'opérette ! Emprisonné, Tylor ne tardera pas à se lier d'amitié avec la fragile impératrice Azalyn. Hélas, durant son sauvetage par le Soyokaze, Tylor est blessé et sombre dans un profond coma ! Seule solution : plonger dans sa conscience pour le ramener vers le monde réel. Ce nouvel exploit verra notre héros, une fois réveillé, confronté aux assauts admiratifs de la gent féminine du Soyokaze. Ouf ! Que d'aventures épiques pour notre équipage de branquignols ! Action, humour, jolis décors parsèment ces nouveaux épisodes de cette série décidément bien sympathique.

*Histoire :* ★★★ *Réalisation :* ★★★
*Adaptation :* ★★★★ *Intérêt global :* ★★★



© BE PAPAS - SAITO / SHOGAKUKAN - UTENA COMITTE

## Sol Bianca

*Type : OAV*
*Année de production : 1999*
*Durée : 55 min*
*Version : Sous-titrée*
*Editeur : Déclic Images*
*Genre : Space Girl*

L'équipe du Sol Bianca est de retour, et ça ne va pas en s'améliorant. Les deux premiers épisodes de cette nouvelle série nous content les premières aventures des femmes pirates de l'espace, dans leur recherche d'objets rares. Recherches qui prennent place au sein de diverses colonies ayant déifié leurs ancêtres Terriens. Cette nouvelle série d'OAV, d'un scénario classique, nous éclaire sur les origines et les motivations de nos ravissantes pirates, justifiant sans doute une mise en scène des plus lente. Une animation quelque peu limitée en ce qui concerne les personnages, des scènes de batailles entre vaisseaux où les protagonistes se perdent et nous perdent dans les méandres d'un vocabulaire technologique spécifique, ne peuvent que nous désappointer. Ce qui, à l'époque de la première série, étaient les seuls points forts de *Sol Bianca* : le *character-design* si particulier, le magnifique *mecha-design* et désormais l'incrustation d'animation 3D, se sont à présent tellement banalisés dans l'animation japonaise qu'ils ne peuvent retenir l'attention. Attendons de voir la suite...

*Histoire :* ★★★ *Réalisation :* ★★★★
*Animation :* ★★★ *Intérêt global :* ★★★



## Gatchaman Vol. 1, 2 & 3

*Type : OAV*
*Année de production : 1994*
*Durée : 3 x 55 min*
*Version : Sous-titrée*
*Editeur : Déclic Images*
*Genre : Sentai*

Une mystérieuse organisation enlève de grands scientifiques à travers le monde, ne laissant derrière eux que ruines et désolation. Seul le Dr Nambu, de l'institut scientifique international, peut réagir à temps : il envoie les Gatchaman, cinq jeunes gens spécialement entraînés et équipés du dernier cri en matière de technologie, s'occuper des Galactor. Ils feront face à l'énigmatique Berg Katze, androgyne diabolique à la solde du seigneur X, entité *alien* vieille de trois millions d'années... De nombreuses épreuves attendent Ken, Ryu, June, Jimpei et Joe, qui composent la Force G, seuls capables, avec l'aide du Red Impulse, de sauver la planète d'une destruction totale. Nostalgiques de la série des années 70 ne criez pas victoire trop vite. Certes voilà des OAV d'une qualité incroyable, techniquement parlant, avec un *design* parfait, tant pour les personnages que les *mecha,* mais il manque encore l'essentiel. L'âme des deux séries TV de Tatsunoko ne se retrouve pas dans ces vidéos, même si l'on surprend quelques morceaux musicaux à droite et à gauche, cela ne suffit pas.

*Histoire :* ★★ *Réalisation :* ★★★★
*Adaptation :* ★★★ *Intérêt global :* ★★★



© TATSUNOKO PRODUCTIONS

Rubrique réalisée par Olivier

Pour tout savoir sur les DVD Zones 1 et 2, avec notre partenaire




www.dvdtest.com




## Chroniques de la Guerre de Lodoss
### Vol. 3



FICHE TECHNIQUE
Type : OAV
Année de production : 1990
Durée : 100 min
Éditeur : Kaze
Référence : 9100015
Prix indicatif : 159 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Dragons
Choix de langues :
(Dolby Digital Stéréo 2.0)
Japonais, Français
Choix de sous-titres
Français, Français pour sourds et malentendants
Ratio écran : 1.33:1 (4/3)

### L'histoire

Le monde de Lodoss est maintenant plongé dans le chaos. Pendant que les armées de Flaim et de Valis se livrent une bataille sans merci, Ashram tente de récupérer le Sceptre de la Domination gardé par le dragon Shooting Star. Mais ce dernier se réveille et Parn tente de l'arrêter...

### Notre avis

Voici la fin des "*Chroniques*", une fin sans grande surprise, mais qui respecte les règles des grands récits d'histoires de donjons et dragons. Un classique à voir ou à revoir.

### Le DVD

C'est encore avec de nouveaux menus que ce troisième DVD nous accueille, mélangeant images du dessin animé et illustrations anciennes véritables. Première remarque, les défauts sonores relevés dans les deux premiers DVD ont disparu : Le son est de nouveau en stéréo en VO, et la qualité est correcte. Certes, elle n'est pas exceptionnelle, mais le mixage d'époque de *Lodoss* étant ce qu'il est, il sera difficile d'obtenir mieux, à moins que les Japonais ne se décident un jour à refaire un mixage 5.1, par exemple (ce qui ne sera pas pour demain car *Lodoss* est déjà sorti en l'état en DVD au Japon). Une autre surprise nous attend, le générique de début en version française quand on choisit la version doublée. Celui de fin est en revanche absent, du fait que Kaze a choisi de ne mettre les génériques qu'au début et à la fin de tous les épisodes, et parce que le générique du dernier épisode était particulier et instrumental.



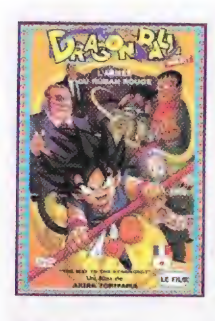

© KADOKAWA SHOTEN - MARUBENI - TBS

Côté suppléments, l'éditeur se démène toujours autant pour en trouver quand il n'en existe pas. Ainsi, on nous propose cette fois-ci un reportage de 16 minutes sur la réalisation des bruitages d'un dessin animé, entrecoupé d'une interview du responsable du doublage de *Lodoss* (un ancien de chez Kaze). Puis, un documentaire nous pose la question de savoir si les héros de *Lodoss* sont courageux, avec une réflexion sur le thème "Vaillance et Violence". On trouvera enfin une ribambelle de nouveaux croquis, les bandes annonces des épisodes, mais aussi des extraits de différents produits Kaze.

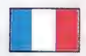
### En Bref...

Ce DVD conclue la saga de *Lodoss* en apothéose. Restent les défauts, au niveau du son, relevés dans les premiers volumes. Une question se pose alors : seront-ils rectifiés comme dans ce DVD ? Si oui, pourrons-nous les distinguer de la première édition ? En attendant, nous sommes impatients de découvrir les prochains DVD...

*Histoire :* ★★★★
*Image :* ★★★★
*Suppléments :* ★★★
*Réalisation :* ★★★
*Son :* ★★★
*Intérêt global :* ★★★★




## Dragon Ball
### L'armée du Ruban Rouge - Le Film



FICHE TECHNIQUE
Type : Film
Année de production : 1996
Durée : 80 min
Éditeur : Tôei Animation
Référence : 70017
Prix indicatif : 169 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Bouboule
Choix de langues :
Japonais (MPEG-2, Stéréo),
Français (Dolby Digital, Mono 2.0)
Choix de sous-titres : Français
Ratio écran : 1.66:1 (16/9)
non-anamorphique

### L'histoire

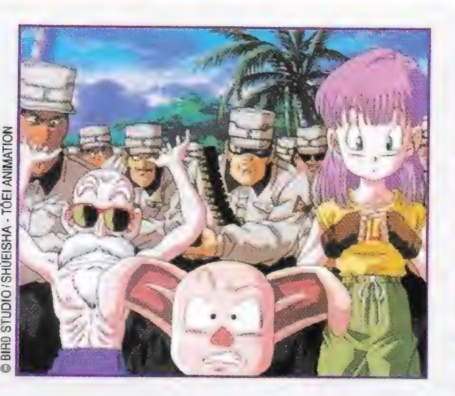
Dans un monde qui ressemble à notre Terre, un petit garçon qui n'a jamais voyagé accompagne une jeune fille à la recherche de boules magiques qui lui permettront de réaliser ses vœux les plus chers...

### Notre avis

Réalisé en 1996, cet ultime film de *Dragon Ball* bénéficie d'une belle qualité d'animation et d'un nouveau *design*. Reste qu'il se contente de reprendre le début du *manga* et que certains trouveront le sujet réchauffé.

### Le DVD

L'avantage de ce DVD, c'est de proposer, en plus de la version française doublée une VO sous-titrée. Une première sur *Dragon Ball* ! Vous pourrez donc voir les deux fameuses séquences coupées sur la cassette, mais uniquement en VOST, car elles restent absentes de la VF de ce DVD. Tôei inaugure par ailleurs l'utilisation assez rare du code parental. Si vous programmez votre lecteur pour interdire la lecture de certains programmes à vos enfants, ils ne pourront voir ce passage ! Par contre, nous avons relevé des problèmes de lecture sur certains modèles (un Panasonic, un Denon et un Toshiba), justement au niveau de ce passage censuré qui saccade, voire ne se lit pas du tout. Autre souci remarqué, la stéréo de la VO est inversée, et la version française est en mono, avec un mixage assez médiocre. Si l'image respecte le format original du film, il est dommage qu'elle ne soit qu'en 4/3. Elle comporte aussi un grand nombre de *drops*.


© BIRD STUDIO / SHUEISHA - TÔEI ANIMATION

Pour le reste, on retrouve le savoir-faire d'AVA (qui réalise les DVD d'AK Vidéo) avec des jolis menus animés musicaux qui proposent une présentation de l'auteur original, des fiches personnages, des images et deux bandes annonces (*Lydie* et *Slam Dunk*).

### En Bref...

Proposer la VOST (avec des sous-titres donnant le vrai sens des dialogues originaux) est le gros plus de ce DVD, face à une VF bien décevante qui ne reprend que quelques unes des voix habituelles de *Dragon Ball*.

*Histoire :* ★★★
*Image :* ★★★
*Suppléments :* ★★
*Réalisation :* ★★★
*Son :* ★★
*Intérêt global :* ★★★





## Blue Seed
### Vol. 1 & 2

FICHE TECHNIQUE
Type : Série TV
Années de production : 1995
Durées : 130 et 110 min
Editeur : Déclic Images
Références : N.C.
Prix indicatif : 149 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Graine bleue
Choix de langues (Dolby Digital 2.0) : Japonais, Français
Choix de sous-titres : Français
Ratio écran : 1.33 (4/3)

### L'histoire

Notre monde est sur le point d'être envahi par les Aragami, des créatures venues des ténèbres. À Tôkyô une organisation gouvernementale est chargée de les combattre. Elle comptera bientôt un nouveau membre : la jeune Momiji, descendante unique d'un clan légendaire, qui possède le pouvoir de repérer les Aragami. Mais cette lycéenne a du mal à assumer son rôle, car elle n'imagine pas du tout que le sort de l'humanité repose sur elle...

### Notre avis

Conçue par TAKADA Yûzô (*3x3 Eyes, Nuku-Nuku*), *Blue Seed* est une série fraîche et divertissante. Sans être la série du siècle, elle se compose d'un bon mélange de fantastique, d'action et d'humour.



### Le DVD

Comme pour les précédents DVD de Déclic Images, l'interface est soignée et donne accès à de nombreux suppléments, bien que ceux-ci soient les mêmes dans chaque volume de *Blue Seed*.
Mais commençons par les épisodes en eux-même. Si l'image est un peu floue, on apprécie toutefois le fait de choisir entre VF et VOST. Même si la VF est assez bonne, la VO offre beaucoup plus de subtilités dans les dialogues, sans compter la voix inégalable d'HAYASHIBARA Megumi pour Momiji. On remarque que les *teasers* des épisodes suivants n'ont pas été doublés.





S'ils sont sous-titrés en VO, ils sont sans aucun dialogue en VF !
Pour les suppléments, l'éditeur nous offre un bonus de choix : "Le petit théâtre des bonus". Il s'agit en fait d'une série de petites séquences inédites parodiant des scènes ou des personnages de la série. À voir absolument, d'autant qu'elles ont été sous-titrées.
À côté, on trouvera des galeries d'images, des présentations du monde de *Blue Seed*, des bandes annonces et on peut toujours choisir les génériques (avec les paroles transcrites ou traduites). Tout serait presque parfait si nous n'avions relevé un problème sur la seconde partie de l'épisode 11, qu'il est impossible de lire sur le modèle Panasonic A-360.

### En Bref...

Malgré le souci relevé à l'épisode 11, *Blue Seed* est un DVD réussi pour une série de qualité. Le prix est attractif et les 26 épisodes tiennent en seulement 5 DVD.

Histoire : ★★★ — Réalisation : ★★★
Image : ★★★ — Son : ★★★★
Suppléments : ★★★ — Intérêt global : ★★★★

## Kidô senshi Gundam I
### Tokubetsu Han

FICHE TECHNIQUE
Type : Film
Année de production : 1981
Durée : 139 min
Editeur : Bandai Visual
Référence : BCBA-0680
Prix indicatif : 7.800 ¥ (600 F)
Spécifications : Zone 2, NTSC
Genre : Mobile Suit
Choix de langues (Dolby Digital 5.1 et Surround 2.0) : Japonais
Choix de sous-titres : Japonais, Anglais
Ratio écran : 1.33:1 (4/3)

### L'histoire

En l'an 79 du Nouveau Siècle, des hommes ont quitté la Terre pour établir des colonies sur des satellites artificiels. Mais l'ambition de conquêtes de l'empire Zion plonge le système solaire dans la guerre. Zion attaque la Terre, dépassée par des machines de guerre gigantesques, d'immenses robots, les Mobile Suit. Le seul espoir vient d'une lointaine colonie où un scientifique a mis au point un autre type de robot géant...

### Notre avis

Ce premier film de *Gundam* est un bête remontage de la première partie de la série TV produite en 1979. Au total, trois films de 2 h chacun porteront sur grand écran ce dessin animé, certes vieux, mais qui fut une véritable révolution parmi les séries de science fiction japonaises réalisées jusqu'à cette époque. Malgré son énorme succès au Japon, ce dessin animé culte n'a jamais été diffusé à l'étranger, à l'exception de l'Italie qui a pu le voir une seule et unique fois à la TV.





### Le DVD

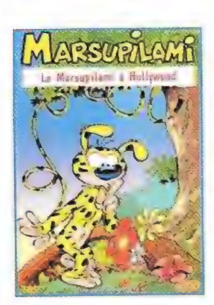
Pour sa réédition en DVD, ce film a subi un petit *lifting*, surtout au niveau du son : il bénéficie d'un nouveau mixage en Dolby Digital 5.1. Malgré tout, ne vous attendez pas à un son à la *Matrix*, mais la différence est appréciable. Si l'image a été restaurée, elle accuse tout de même son âge, et cela n'a en rien amélioré l'animation qui reste celle d'une série télévisée japonaise des années 70. Mais la bonne surprise de ce DVD, c'est la présence d'un sous-titrage anglais qui permet de mieux connaître cette série culte, dont le scénario et l'intrigue restent les atouts principaux.
Par contre, on déplore l'interactivité minimum de ce DVD : un chapitrage succin (8 plages pour 2h de film !), le choix des langues, et c'est tout ! Les éditeurs japonais devraient prendre modèle sur les DVD réalisés en France...

### En Bref...

Le côté culte du film fera sans doute oublier son animation primaire et la pauvreté du DVD !

Histoire : ★★★★ — Réalisation : ★★
Image : ★★★ — Son : ★★★★
Suppléments : ★★★ — Intérêt global : ★★★★

## ÉGALEMENT DISPONIBLE



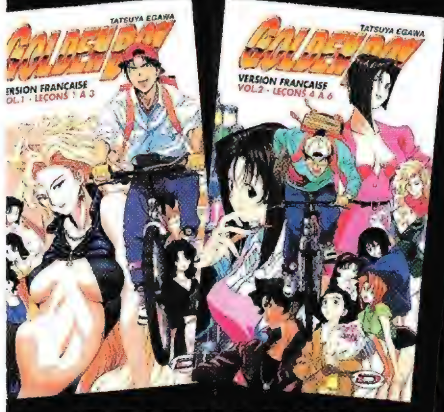

### Marsupilami
### Le Marsupilami à Hollywood



Diffusé dernièrement sur Canal J et sur France 3, le Marsupilami nouveau est arrivé. Nouveau, parce qu'une première adaptation animée, non approuvée par l'auteur, FRANQUIN, avait vu le jour il y a quelques années chez Disney.
Ce premier volume regroupe 4 épisodes de ce dessin animé joyeux qui plaira surtout aux plus jeunes. Le DVD est tout de même plutôt soigné : des couleurs superbes, une version française claire et distincte, et des bonus : vous pourrez chanter le générique composé par Charlélie COUTURE puisqu'il est proposé en version karaoke, vous découvrirez la bande annonce anglaise réalisée pour vendre la série à l'étranger, vous trouverez quelques fiches sur les personnages et vous pourrez jouer à un petit quizz pour vérifier si vous êtes incollables sur cette drôle de créature de la jungle.
Ce DVD est édité par Film Office.




NEORANGA
UNE NOUVELLE SÉRIE
EXCEPTIONNELLE EN 4 K7
VERSION FRANÇAISE




GOLDEN BOY
*UNE SÉRIE EN 2 K7*
*REGROUPANT LES 6 OAVS !*
*VERSION FRANÇAISE*




COWBOY BEBOP VOL.8 & 9
SAKURA VOL.6
UTENA VOL.6

*DISPONIBLES DÈS À PRÉSENT*




*WWW.DYBEX.COM*

Yoshihiro Togashi / Shueisha - Fuji tv

YU YU HAKUSHO

LA SÉRIE CULTE ENFIN
DISPONIBLE EN FRANCE !
VOLUME 1 & 2 DISPONIBLES
DÈS À PRÉSENT !
VERSION FRANÇAISE

# YAMAMOTO Maria



**YAMAMOTO MARIA FAIT PARTIE DE LA NOUVELLE GÉNÉRATION DES COMÉDIENS DE DOUBLAGE AU JAPON. L'ASCENSION DE CETTE JEUNE COMÉDIENNE DE 19 ANS A ÉTÉ FULGURANTE : EN SEULEMENT TROIS ANS DE CARRIÈRE, ELLE A RÉUSSI À SE HISSER AU SOMMET DES HITS DE POPULARITÉ. C'EST À PARIS, OÙ ELLE EST VENUE POUR RÉALISER UN RECUEIL DE PHOTOS, QUE NOUS L'AVONS RENCONTRÉE...**

*AnimeLand : Mlle YAMAMOTO, bonjour ! Pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?*
**YAMAMOTO Maria :** Bonjour à tous les lecteurs d'AnimeLand ! Je m'appelle YAMAMOTO Maria et je suis comédienne de doublage au Japon. J'ai actuellement 19 ans et je travaille tout en allant à l'université. Quand j'ai commencé ce travail, j'étais en seconde, cela fait donc trois ans. Je suis encore une nouvelle parmi les nouvelles dans ce milieu, et j'espère jouer encore beaucoup de rôles.




© TOKUMA SHOTEN

*AL : Comment en êtes-vous arrivée à faire du doublage ?*
**YM :** Depuis que je suis toute petite, j'adore parler, et j'ai toujours pensé que lorsque je serais grande, je ferais un travail dans lequel je pourrais utiliser ma voix. À l'époque où j'allais au collège, je faisais partie du club de théâtre, et je me suis rendue compte que jouer la comédie était très intéressant. Et comme j'aimais beaucoup l'animation, j'ai fréquenté un centre de formation dans l'intention de devenir *seiyû*[1], et c'est grâce à cette opportunité que j'ai pu faire ce métier.




*AL : Vous aimez beaucoup l'animation, mais quel genre d'*anime *aimez-vous ?*
**YM :** J'aime bien les *sekai meisaku gekijô*[2] comme *Alps no shôjo Heidi* que je regardais quand j'étais petite, et puis j'adorais aussi *Candy Candy*, mais la série qui m'a vraiment donné envie de devenir *seiyû*, c'est *Sailor Moon*.

*AL : À dix-neuf ans à peine, vous êtes classée numéro 1 au top du magazine Voice Animage, quel effet cela vous fait-il ?*
**YM :** Je n'arrive pas à y croire et je suis très heureuse ! Je suis très contente de ce qui m'arrive ; quand on fait ce métier, les fans nous apportent beaucoup de soutien et de voir que tout le monde me place aussi haut me fait très plaisir. Je veux faire de mon mieux pour mériter ma première place et continuer à plaire aux fans sans jamais les décevoir.

© WONDERFARM / TNK / PIONEER LDC

△ Maria a doublé plusieurs personnages de type « *maid* » (en tenue de bonne), comme ici May

◁ ▷ Article consacré au voyage en France de Maria dans le magazine *Voice Animage*

*AL : Arrivez-vous à concilier travail et études ?*
**YM :** Déjà, du temps du lycée, je devais réussir à suivre les cours tout en travaillant, alors j'y suis habituée maintenant. Bien sûr, c'est difficile, mais le travail me plaît aussi beaucoup, et l'ambiance y est très bonne. Et comme j'ai des amis qui m'aident à rattraper les cours, je réussis à concilier les deux ; ça n'est pas toujours évident, mais ça en vaut la peine.

© WONDERFARM / TNK / PIONEER LDC

△ *Hand maid May*

*AL : Vous avez fait vos débuts sur* Princess Rouge *à l'âge de 16 ans. Est-ce que ça a été difficile ?*
**YM :** J'étais très émue car c'était mon premier rôle et j'avais énormément le trac, mais comme je voulais absolument faire ce travail, j'ai persévéré. Ça m'a vraiment plu, et *Princess Rouge* restera gravé dans mon cœur...

*AL : Avez-vous eu du mal à entrer dans ce métier à cet âge là ?*
**YM :** Oui, au Japon comme ici, on ne parle pas beaucoup du métier de *seiyû*, mais il y a quand même beaucoup de gens qui veulent devenir acteur ou *seiyû*, on dit que les gens répondent souvent qu'ils veulent devenir acteur ou *seiyû* quand on leur demande quel métier ils voudraient faire. En vérité, c'est difficile de passer toutes ces auditions et de continuer à obtenir des rôles une fois qu'on est devenu *seiyû*, mais il y a quand même de bons côtés dans ce métier.

*AL : Quel est le rôle qui vous a le plus plu ?*
**YM :** Chaque fois que j'obtiens un nouveau rôle, je finis par y penser un peu comme on pense à un amoureux, et à l'aimer. Alors chaque rôle, je l'ai aimé comme mon propre amoureux.

En ce moment ce sont des rôles de jeunes filles comme May de *Hand Maid May* que j'apprécie.

*AL : Quel genre de rôles préférez-vous jouer ?*
**YM :** Pour ce qui est des *anime*, j'ai joué dans beaucoup d'adaptations de *manga*, avec des personnages très mignons. Mais il n'y a pas que ce genre de rôles que j'aime, après tout, le point fort d'un *seiyû* c'est aussi de pouvoir incarner toutes sortes de rôles, comme par exemple des rôles d'animaux. C'est le genre que je préfère qu'on me donne, même si j'aime un peu tous les rôles.

*AL : Aimeriez-vous jouez dans un* sekai meisaku gekijô *par exemple ?*
**YM :** Si c'était possible, j'aimerais bien essayer ! J'en ai regardé beaucoup quand j'étais petite, alors si on me le propose, je voudrais bien en faire un.

*AL : Vous avez incarné le personnage de Kano, la plus jeune sœur de Yukino, dans* Kareshi kanojo no jijô. *Pouvez-vous nous en dire plus sur ce doublage ?*
**YM :** Kano Miyazawa était mon premier rôle régulier dans une série télé — *Princess Rouge* étant une OAV — et ça a été un rôle très important pour moi, même si je ne savais pas trop à quoi m'attendre au début. En plus, le réalisateur ANNO Hideaki, qui a réalisé *Evangelion*, avait une manière très originale de diriger. Tout en donnant des instructions, il discutait avec tout le monde et finalement chacun pouvait participer à sa manière et donner son avis. C'était vraiment une série remarquable, et j'ai pu en plus y rencontrer plusieurs personnes du monde du doublage. Ah, et puis dans une des bandes-annonces de prochain épisode[3], on a vu mon visage ! Il fallait parler devant la caméra, et c'était la première fois que je faisais l'expérience des caméras et que je passais à la télé ! J'étais très contente qu'on m'ait proposé cela, parce que c'était mon vrai visage qui passait à la télévision.

*AL : Vous avez sorti trois albums par la suite, est-ce que vous pouvez nous parler un peu de votre carrière dans la chanson ?*
**YM :** Bien que mon travail soit avant tout la comédie, j'ai eu souvent l'occasion de chanter dans mon métier, avec des *character song* d'*anime* par exemple, mais aussi des albums personnels. J'aime beaucoup chanter avec la voix d'un personnage que je joue, mais ce n'est pas du tout la même chose que de chanter en tant que soi. Depuis quelque temps, HAYASHIBARA Megumi[4] a réussi à entrer au classement général des singles au Japon, avec des chansons de HAYASHIBARA Megumi en tant que telle et non plus en tant que personnage d'*anime*, alors je me dis que peut-être les *seiyû* peuvent percer dans ce milieu maintenant.

*AL : C'est vous qui avez demandé à faire ce voyage en France ? Il y avait une raison particulière ?*
**YM :** Depuis longtemps, j'aime beaucoup l'atmosphère de l'Europe... En vérité c'est la première fois que je viens en France, mais je l'ai vue à la télévision et dans les livres ; un pays qui semblait si différent du Japon, avec l'ambiance des maisons, des rues et de leurs bâtiments en pierre. J'avais envie de la voir depuis longtemps, et je me disais que ce serait bien de pouvoir faire ces photos dans un endroit comme ça, et maintenant que ça s'est enfin réalisé, c'est comme dans un rêve.

*AL : Et ça vous plaît ?*
**YM :** Oui, beaucoup ! Au Japon, les châteaux anciens sont à l'écart des zones urbaines modernes, alors qu'ici il y a beaucoup de bâtiments anciens et de belles maisons partout dans la ville, c'est ce qui me plaît dans Paris. Même les maisons ordinaires ont l'air d'être de véritables œuvres d'art. J'ai l'impression qu'à Paris, l'art est partout, et je trouve ça vraiment magnifique.

*AL : Enfin, quels sont vos projets dans le domaine du doublage et de la chanson ?*
**YM :** En ce début de XXIe siècle où je suis encore une débutante, j'espère pouvoir jouer dans encore beaucoup de dessins animés. En voyant les boutiques d'*anime* françaises, je me suis rendue compte que l'animation japonaise peut être aimée partout, et que tout le monde peut percevoir les *anime* avec la même ferveur. Alors je voudrais pouvoir continuer à jouer des rôles qui amuseront le public à travers le monde, et j'espère que les gens continueront à me soutenir.

*AL : Merci beaucoup mademoiselle* YAMAMOTO *!*

**Interview réalisée par Eve & Tibor**

Ayaka Hizuki, une des héroïnes de la série de jeux Memories Off ▷

© KID

Kano, la petite sœur dans *Kareshi kanojo no jijô*. ▽

© TSUDA MASAMI / HAKUSENSHA / GAINAX / KAREKANODAN / TELEBI TOKYO / SOFT X

◁ △ Maria n'a pas joué dans *NieA_7*, la dernière série des créateurs de *Lain*, mais elle en a en revanche interprété le générique de fin : *Venus to chiisana kami-sama*.

© ABE YOSHIYUKI / NIEA-7 COMMITTEE

L'androïde de *Nanako kaitai shinsho* ▷

© SAVE OUR NURSE PROJECT

Remerciements à Greg l'ami des stars

1 — *Seiyû* : comédien de doublage. Au Japon, ce métier est perçu de façon très différente, les acteurs peuvent vivre uniquement du doublage et sont souvent très connus des *animefans*.

2 — *Sekai meisaku gekijô* : « théâtre des chefs-d'œuvres du monde », adaptations en *anime* de classiques de la littérature mondiale, tels que *Heidi*, *Tom Sawyer*, *Sans famille*, etc. Nippon Animation a immortalisé le genre avec ses nombreuses adaptations de romans.

3 — *Kareshi kanojo no jijô* comporte plusieures parties filmées, dans les génériques de fin entre autres.

4 — HAYASHIBARA Megumi : sans doute la *seiyû* la plus populaire de tous les temps, et chaque année grand lauréate de la catégorie doublage de l'Anime Grand Prix d'Animage. Voir AnimeLand n° 24.

## VOXOGRAPHIE INDICATIVE

| Personnage | Dessin animé |
|---|---|
| Kanae | *Princess Rouge* |
| Kano Miyazawa | *Kareshi kanojo no jijô* |
| Nanako Shichigusa | *Nanako kaitaishinsho* |
| Urara Tachibana | *Seraphim Call* |
| Leprechaun, Punch-Punch... | *Rokumon tengai monkore knight* |
| May | *Hand maid May* |

| Personnage | Jeu vidéo |
|---|---|
| Hitomi | *Etude Prologue* (Saturn, PC) |
| Ayaka Hizuki | *Memories Off* (PlayStation, Dreamcast) |
| Carol McGuire | *Power Dolls* (PC) |

A aussi participé à : *L no kisetsu* (PS), *Shiawase Millefeuilles* (PC), *Sonata* (PS), *Saiyûki* (PS), *Hexamoon Guardians* (PS)...

Album solo

*Mitsuami*
*Naze no nioi*
*Osanpo House*

# Randy Fullmer

## Kuzco, c'est aussi lui !

△ Ticha, la femme de Pacha, est la première femme enceinte à apparaître dans un film Disney

◁ Pacha aux prises avec le vieil homme qui a "pourri" le *groove* de l'Empereur

**DEPUIS 1987, RANDY FULLMER EST UN DES PERSONNAGES IMPORTANTS DE DISNEY. CRÉATEUR DE LA SCÈNE DE TOONTOWN DANS QUI VEUT LA PEAU DE ROGER RABBIT (R. ZEMECKIS), IL SE PENCHE SUR LES EFFETS SPÉCIAUX AVANT DE DEVENIR PRODUCTEUR. ANCIEN GUITARISTE DE ROCK, RANDY FULLMER A MÊME FAIT LES BEAUX JOURS D'UN PROGRAMME TRÈS CONNU : 1, RUE SÉSAME. RENCONTRE AVEC CET HOMME SYMPATHIQUE ET SOURIANT AUTOUR DE SON DERNIER NÉ : KUZCO, L'EMPEREUR MÉGALO.**



Yzma, la cruelle et particulièrement laide future prétendante au trône △ ▷

*AnimeLand : Vous êtes à la base animateur, comment êtes-vous devenu producteur ?*

**Randy Fullmer :** J'ai débuté sur le film *Roger Rabbit*. Je pense que je ne dessinais pas assez bien alors on m'a proposé de devenir producteur ! En fait le parcours a été long. J'ai commencé en m'occupant des effets spéciaux de *La Belle et la Bête*, puis je suis passé superviseur. Après *Le Roi lion*, on s'est rendu compte qu'il y avait de plus en plus d'utilisation de l'informatique dans les studios, mais que les animateurs n'étaient pas toujours formés sur cet outil. En revanche, j'avais beaucoup de connaissances dans ce domaine et il fallait quelqu'un pour suggérer aux animateurs et aux dessinateurs les moments où l'ordinateur pouvait être utile et plus efficace. Pendant quatre ans, j'ai donc dirigé près de 400 artistes pour être sûr que tout ce petit monde optimisait les nouvelles techniques. J'ai effectué le même travail à l'occasion de *Notre-Dame de Paris*. Cela fait en tout sept ans et demi que je joue ce rôle. J'étais prêt à passer à une autre étape, mais je ne savais pas du tout en quoi consistait le métier de producteur. C'est très inhabituel pour un artiste d'avoir ce poste. En même temps, je connais les contraintes que rencontrent les animateurs et j'ai un immense respect pour leur travail. Ils savent que quand je leur demande quelque chose je le visualise déjà. Un film d'animation est comme un train qui tous les jours ne demande qu'à dérailler ! Comme j'ai exercé ce métier, je ne rentre pas le soir chez moi avec une vision floue du projet, j'ai conscience de ce que je veux et cela m'aide beaucoup !

*AL : Concrètement, quel est votre rôle ?*

**RF :** Habituellement, un producteur fait un tas de choses que je n'ai pas à subir ! La moitié de son travail est de courir les banques pour débloquer des fonds pour son projet. Chez Disney, les meilleurs artistes du monde sont sous contrat, je travaille beaucoup avec les doubleurs ou avec des artistes tel que Sting. Je coordonne aussi les budgets, j'ai une énorme équipe autour de moi et le soutien des directeurs, que je connais depuis une quinzaine d'années. Le producteur est une sorte de Dieu tout puissant, il résout les problèmes internes tout en conservant une vue d'ensemble sur le film. Tous ont une vision claire de leur séquence, mon rôle est de tout assembler. Chaque jour, je prends des centaines de petites décisions, je passe le plus clair de mon temps au téléphone ou en réunion ! Je suis passionné de peinture à l'huile, de piano et de guitare. Je n'ai que le week-end pour me replonger dans des activités artistiques. Au studio, je passe mon temps à discuter et écouter !

*AL : La trame de* Kuzco l'empereur mégalo *a beaucoup évolué en trois ans de préparation. Qu'est-ce qui a changé par rapport au projet originel ?*

**RF :** Au départ le récit était plus sérieux, tout en conservant des touches d'humour. Le problème auquel nous nous sommes heurtés était la densité du scénario. Une douzaine de personnes sont allés visiter le Machu Pichu, ont étudié la culture Inca, leur art, leurs fresques aux teintes magnifiques et leur *design*. Nous les avons incorporés visuellement dans le film. Quand il a fallu raconter une épopée Inca, nous avons pris conscience que n'étant pas Inca, il n'était pas simple de raconter une aventure qui soit accessible à nos regards d'occidentaux. Nous avions en fait trop de données. Or un film se compose en 80 minutes, 25 permettant de camper le décor, de présenter les personnages et de les rendre attachants. Il ne reste donc que 55 minutes pour réellement raconter l'intrigue. C'est peu ! À la base, nous avions pensé à une histoire d'amour, mêlée avec un récit d'amitié, et une aventure épique. Le processus habituel chez Disney est de réaliser un *story-board* complet du film, découpé en séquences. On réalise bruitages et dialogues, puis on réunit le tout et l'on examine le résultat. Le projet est montré tous les deux mois aux directeurs, Michael Eisner, Roy Disney, Peter Schneider et Tom Schumacher. Plus on avance, plus le projet doit s'améliorer.

Cette fois, au bout de deux ans, on avait choisi David Spade et Ertha Kitt. Ils étaient drôles et,

on avait l'impression de les brider, de les obliger à être sérieux. STING avait aussi consacré du temps à la création de six chansons, selon le schéma classique. Disney a essuyé pas mal de critiques sur l'utilisation systématique de chansons. Nous n'avions pas envie de faire toujours la même chose ! Et, quand nous examinions le film, il était composé de séquences intéressantes mais sans réelle unité. Nous avons regardé avec attention *Peter Pan* et *Pinocchio* en se demandant quel était le secret de leurs succès. Deux points se distinguaient : une histoire simple et peu de héros. Cela permet en fait de s'attacher plus à eux, de les découvrir vraiment, un peu comme un vieil oncle un peu farfelu. Les personnages sont amusants, non par leurs actes, mais par leur façon d'être. J'ai vu *Kuzco* un grand nombre de fois et il me fait toujours rire. Alors soit je ne suis pas très malin, soit j'aime bien les héros, je me suis pris d'affection pour eux !

J'ai alors dû annoncer à STING que nous amorcions un virage complet sur ce film. Après deux ans et autant d'énergie mobilisée, c'est un peu frustrant. Nous avons vraiment connu une période de crise, je suis d'ailleurs reconnaissant aux Studios Disney de nous avoir laissé carte blanche. J'ai eu une liberté totale contrairement à ce que je lis parfois sur le Net. Peter SCHNEIDER et Tom SCHUMACHER nous ont dit : *« Ne faites pas un film classique, même si nous avons payé pour ces chansons, si elles ne collent pas avec le film, ne les incluez pas ! Soyez inventifs, amusants et divertissants ! Soyez frais ! »*

Nous n'avons pas changé la date de sortie de *Kuzco* alors chacun a du aller au plus important, et rendre sa séquence limpide. L'urgence permet justement de conserver cette fraîcheur, cette vitalité qui fuse de l'écran.

*AL : Vous avez toutefois conservé quelques personnages, lesquels ?*

**RF :** Izma et Kuzco. Le projet originel présentait un jeune homme pourri-gâté qui se trouvait transformé en lama. Une fois métamorphosé il ne parlait plus, alors que Disney a toujours donné la parole aux animaux ! Mais nous n'y avons pas pensé tout de suite. Pourtant c'est un des charmes des films Disney ! Or David SPADE était très drôle jusqu'au moment où le lama apparaissait, l'énergie disparaissait du film. Du coup, on a changé de direction et choisi John GOODMAN. Il fallait une voix ronde, ferme, pour contrebalancer l'empereur et sa voix fluette. Le lama parlant est devenu le personnage principal. C'était très amusant de placer ce personnage peu sympathique à cette place. C'est inhabituel chez Disney ! Même s'il est odieux, il faut s'assurer que le spectateur comprend qu'il n'est pas méchant au fond, mais qu'il a été élevé comme cela !



◁ △ Kuzco, transformé en Lama, doit faire face aux menaces de la jungle

*AL : Tous les personnages sont très modernes, comme Ticha, la femme de Pacha.....*

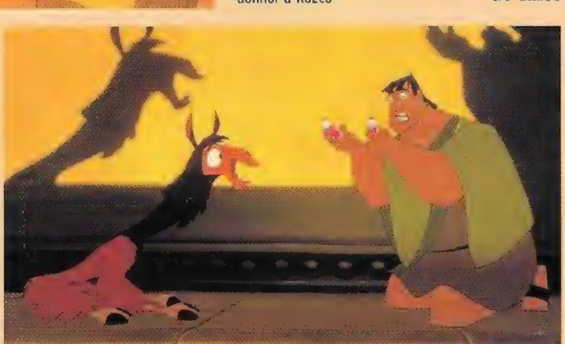
**RF :** En plus c'est la première fois que l'on voit une femme enceinte dans un film Disney. Nous avons pris le parti de la présenter comme quelqu'un d'élégant. Elle est moderne, avec un fort caractère que Pacha respecte. Il la calme, tout en prenant son avis en compte. Elle a une réelle importance dans le film.

*AL : Comment choisissez-vous les voix, avant ou après la création du personnage ?*

**RF :** Cela dépend. Il est nécessaire d'avoir une idée très précise en tête, on s'appuie aussi sur les croquis. Certains comédiens ont des belles voix, mais leur jeu tient essentiellement sur leur corps, leur regard, leur visage. On cherche des voix très expressives. Celle de GOODMAN exprime le sourire, la confiance et, en plus, c'est un grand gaillard, ce qui s'entend aussi ! Pour Pacha, il était parfait. Après avoir choisi les voix, il est nécessaire d'ajuster les héros, on prend quelques caractéristiques, cela aide à leur véracité.

◁ Kronk n'est pas peu fier de ses connaissances en langue écureuil

▽ Pacha ne sait pas quel antidote donner à Kuzco



*AL : Dans les nouveaux films de Disney, le nombre de chansons est en nette diminution. Est-ce une volonté de la direction?*

**RF :** Actuellement, je crois que neuf films sont en préparation en Californie. Certains avec chansons, d'autres sans. Nous avons fait un *mea-culpa*, c'est vrai que nous atteignions une certaine monotonie. Les chansons sont merveilleuses si elles sont bien intégrées dans le film et si pendant trois minutes il ne se trouve pas sur pause. Les paroles doivent faire avancer l'action, et paraître naturelles. Ce n'est pas évident, surtout de bien le réaliser. *La Belle et la Bête* est vraiment un exemple de parfaite réussite, les chansons y ont une part primordiale ; il est vrai que le public est aussi un peu lassé !

*AL :* Kuzco *est sorti aux États-unis à Noël. Quel accueil a-t-il reçu ?*

**RF :** Il est sorti le 15 décembre en même temps que *Les 102 Dalmatiens* et *Le Grinch*, un succès formidable. Nous en sommes à près de 90 millions de dollars d'entrées, le film a très bien marché. C'est inhabituel puisqu'il n'y avait pas eu une grande campagne de publicité autour. 95 % des personnes l'ayant vu étaient ravies, le bouche-à-oreille a très bien fonctionné ; c'est difficile aux États-Unis d'attirer un public d'adolescents. Les 10-14 ans ne veulent plus voir de dessins animés, considérés pour les enfants. Ils sont attirés par des films tels que *Men in Black* ! *Kuzco* leur a pourtant bien plu.

*AL : Vous avez travaillé avec le Studio Disney de Montreuil, comment cela s'est-il passé ?*

**RF :** Très bien ! Nous avons collaboré avec Dominique MONFERY, et une dizaine d'animateurs formidables et très doués. Ils ont animé une dizaine de minutes du film.

*AL : Quels sont vos projets maintenant ?*

**RF :** Avec la même équipe, le réalisateur, qui est un ami depuis quinze ans, nous avons décidé de recommencer tout de suite un autre film avant de laisser partir dans la nature les animateurs ! Nous en sommes à l'étape du *storyboard*. Ce ne sera peut-être pas aussi délirant que *Kuzco*, mais ce sera une comédie aussi. On se reverra dans quatre ans !

*AL : Merci beaucoup ! À dans quatre ans !*

**Propos recueillis par**
**Emmanuelle MAHOUDEAU**

# Nik RANIERI

## L'animateur de Kuzco

**NIK RANIERI A TRAVAILLÉ SUR LE DERNIER LONG MÉTRAGE DE DISNEY, KUZCO L'EMPEREUR MÉGALO. C'EST EN EFFET LUI QUI A SUPERVISÉ L'ANIMATION DU PERSONNAGE PRINCIPAL, KUZCO ! ON LUI DOIT AUSSI LE PERSONNAGE DE MEEKO DANS POCAHONTAS, AINSI QU'HADÈS DANS HERCULE. NOUS L'AVONS RENCONTRÉ LORS DE SON RÉCENT PASSAGE À PARIS.**

*AnimeLand : Pouvez-vous nous expliquer comment est-ce qu'on confie l'animation d'un personnage chez Disney ? Par exemple, pourquoi est-ce vous qui avez animé Kuzco ?*

**Nik RANIERI :** Au départ, c'est un peu comme avec des acteurs, Disney fait une sorte de "*casting*" avec les animateurs. Personnellement, j'ai une préférence pour ce qui touche à la comédie. Par exemple, j'ai fait le personnage de Lumière dans la *Belle et la Bête*, mais je n'aurais jamais pu dessiner la Bête.

Pour Kuzco, il faut remonter au moment où le projet s'appelait encore *Kingdom in the Sun* (*Le Royaume au Soleil*). L'histoire était complètement différente : c'était une grande épopée dramatique, et très sérieuse. Dans ce projet, je devais animer un pendentif en forme de statuette qui était le seul élément comique du film. Quand tout a changé au bout de trois ans, le héros est devenu ce personnage tout à fait loufoque, inconvenant et insolent, et cela m'a beaucoup séduit. Quand on m'a proposé d'animer le personnage en question, je n'ai pas hésité une seule seconde. Il tombait tout à fait dans ce que j'aimais faire.



Nik RANIERI, l'animateur en chef de Kuzco △ ▷



*AL : Concrètement, comment se déroule le travail préparatoire ? C'est Disney qui vous demande de faire des recherches ou c'est vous qui proposez vos dessins ?*

**NR :** Cela dépend des films. Sur *Kuzco*, il y avait déjà un dessinateur, Joseph MOSHIER, qui avait créé et développé les personnages. À partir de ses esquisses, un autre dessinateur avait ensuite affiné les traits. Enfin, arrivait mon travail qui consiste à étudier les différentes positions, à dessiner le personnage sous tous les angles, de tous les côtés, afin qu'il puisse être animé.

Sur d'autres films, il m'est arrivé de créer entièrement des personnages. Par exemple, sur *Pocahontas* avec l'animal Meeko. Sur *Hercule*, Gerald SCARFE avait imaginé Hadès, mais je lui ai donné son trait définitif. Ici, on peut dire que c'était plutôt une co-création.




△ Nik nous a fait ce petit dessin de Kuzco, en homme et en lama, pour nous expliquer que si les deux personnages sont fondamentalement différents (un humain et un animal), ils conservent une gestuelle et des traits de caractères communs comme le regard, la bouche, etc. C'est en cela qu'il était préférable que ce soit la même personne qui anime et supervise les deux.

*AL : Comment travaillez-vous pour trouver les expressions de votre personnage ? Vous inspirez-vous de sa voix originale ? Regardez-vous les mimiques de l'acteur qui le double ?*

**NR :** Il est évident que lorsqu'un comédien vient enregistrer son texte, il ne reste pas de marbre. Il bouge et c'est très important pour moi de le regarder jouer pour essayer de capter ses expressions et les transcrire en animation. Certains comédiens se lâchent complètement et donnent toutes sortes d'expressions, de gestes, qui sont très intéressants pour les animateurs. Je me souviens de James WOOD, dans *Hercule*, qui n'arrêtait pas de gesticuler, nous offrant ainsi toute sorte de matière à travailler. C'était pareil avec David SPADE, pour Kuzco, qui avait tendance à mimer ce qu'il disait. Et je ne vous parle pas non plus de Eartha KITT…

*AL : Dans* Kuzco, *vous animez le héros aussi bien quand il est en empereur que lorsqu'il se transforme en lama. Est-ce vous qui avez fait le choix de mener les deux de front ?*

**NR :** C'était un véritable défi que de travailler sur les deux en même temps. Malgré tout, j'espérais qu'on me le proposerait car cela m'aurait beaucoup embêté qu'on me demande de n'en



faire qu'un des deux. Et puis, au final, les deux représentent le même personnage, alors il est logique que ce soit le même dessinateur qui s'en charge. D'un autre côté, comme Kuzco était à l'écran tout le temps, cela représentait un travail colossal, mais je ne regrette pas de m'être autant investi.

*AL : Comment vous-en êtes-vous sorti ?*
**NR :** Quand je travaillais pendant une certaine période sur le personnage humain, et quand ensuite je devais passer à l'animation du lama, il me fallait un temps d'adaptation, ne serait-ce que pour reprendre la main et pouvoir le dessiner avec facilité. C'était presque comme si je travaillais sur deux films différents. C'est surtout cet échange qui était difficile.



△ Diverses attitudes de Kuzco au début du film. Gare à celui qui "cassera le groove de l'empereur" (*The Emperor's New Groove* est le titre original de *Kuzco l'Empereur Mégalo*) !

*AL : Disney a cette particularité de confier chaque personnage à un animateur. Aimeriez-vous un jour diriger toute l'animation d'un film ?*
**NR :** C'est amusant que vous me posiez cette question, car c'est précisément ce que je vais faire dans un prochain film sur lequel je commence vers juin ou juillet (ce sera aussi pour Disney). On me demande de superviser l'animation de tous les personnages pour donner une unité de style à l'animation dans son ensemble. C'est quelque chose qui a été fait rarement chez Disney, et c'est un défi qui m'intéresse, bien que je ne sache pas du tout encore comment je m'y prendrai pour travailler ! Jusqu'à présent, chez Disney, on a unifié les personnages avec un style ou un ton, mais pas l'animation. Chaque animateur signe son travail et si vraiment on est un spécialiste, on reconnaît l'animation de chacun. Par exemple, dans *Kuzco*, c'est Joseph MOSHIER, le créateur original des personnages, qui a donné une unité au film. Mais chaque personnage s'anime suivant le style de son animateur. Dans ce prochain projet, je serai là pour donner des impulsions de départ aux animateurs. Bien sûr, je ne devrai pas tout animer, ce sera à chacun de le faire, mais j'en donnerai les directions.

*AL : D'après vous, quels sont les avantages et les inconvénients de cette méthode de confier un personnage à une personne ?*
**NR :** L'avantage, c'est que vous vous focalisez sur un seul personnage. C'est ainsi plus facile et plus rapide de le dessiner car vous en connaissez toutes les facettes. Vous pouvez rapidement résoudre tous les problèmes que chacun des animateurs de votre équipe peut vous poser. Plus il y a de personnages, plus votre attention est divisée et vous perdez en efficacité et en qualité.



△ C'est James SPADE qui incarne Kuzco dans la version originale. Cet acteur s'est illustré dans des films tels que *Coneheads* ou *The Watcher*. On retrouve également sa voix dans les films des *Razmoket* ou de *Beavis & Butthead*. En France, Kuzco est doublé par Didier GUSTIN...

*AL : Quelles sont vos influences en matière de films d'animations ?*
**NR :** Chuck JONES ! J'admire son travail du dessin, mais aussi sa mise en scène. Je garde également un profond respect pour les anciens grands animateurs de chez Disney, les Nine Old Men. J'essaye, modestement à mon niveau, de créer un mélange entre ces deux écoles.

*AL : Avez-vous eu déjà l'occasion de voir des films japonais comme* Princesse Mononoké *?*
**NR :** Bien sûr ! *Princesse Mononoké*, mais aussi *Kiki's delivery service*. J'ai apprécié leur rythme, leur beauté et la richesse des décors. Bon, c'est dommage que parfois l'animation utilise le même dessin sur deux ou trois images, mais c'est un détail car ce sont vraiment des films magnifiques.

*AL : Merci beaucoup M. RANIERI.*

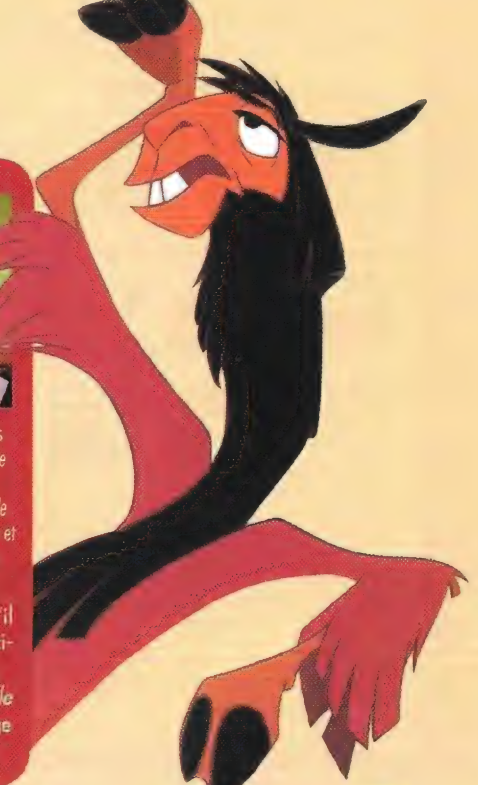
**Interview réalisée par Olivier FALLAIX**
**Traduction de Waguih TAKLA**

Remerciements à Floriane MATHIEU et Céline PETIT


## PARCOURS

Nik RANIERI débute au Canada où il travaille sur diverses productions pour la télévision, comme le *Magicien d'Oz* (Cinar, 1985 – diffusé en France sur La 5). Après avoir soumis maintes fois ses travaux aux studios Disney, il les rejoint enfin en 1987, et s'y distingue rapidement. Engagé comme intervalliste sur *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*, il est propulsé assistant animateur au bout de deux semaines sur Baby Herman, avant de travailler sur l'animation du personnage principal, Roger Rabbit.
Il participe ensuite à l'animation de nouveaux personnages de longs métrages : Ursula dans *La Petite Sirène*, l'albatros Wilbur dans *Bernard et Bianca au Pays des Kangourous*, Lumière dans *La Belle et la Bête*, Jafar dans *Aladdin*, Meeko dans *Pocahontas*. C'est en 1997 qu'il devient directeur de l'animation sur Hadès pour le film *Hercule*. Il participe à la séquence *Concerto pour piano n°2, Allegro de Fantasia 2000*, mais c'est sur *Kuzco, l'Empereur Mégalo* qu'il se verra confier le travail le plus important de sa carrière : la supervision de l'animation du personnage principal, Kuzco, qui possède deux apparences : homme et lama.
Dernièrement, Nik RANIERI a repris l'animation de Lumière dans une séquence supplémentaire et inédite de *La Belle et la Bête* qui figurera dans la prochaine réédition du film. Il va bientôt s'attaquer à un prochain long métrage Disney aux côtés de Randy FULLMER, le producteur de *Kuzco*.

1 – Lumière dans *La Belle et la Bête*
2 – Hadès, le méchant d'*Hercule*
3 – Roger Rabbit et son ami détective



# LE SANCTUAIRE DE L'ANIMATION JAPONAISE





**11 rue Keller**
**75011 PARIS**

**e-mail : mangarake@yahoo.fr**

**Tél. : 01 48 06 79 00**


**Du lundi au samedi de 10h à 19h30**

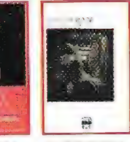
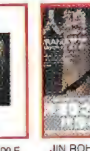
# Grand choix sur les séries culte*

*Saint Seiya, Harlock, Dragon Ball, City Hunter, Captain Tsubasa, Hokuto No Ken...*

## NOS ART BOOKS





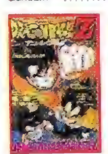
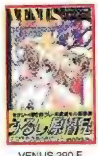
SAKURA 190 F — SAKURA 190 F — X ZERO 315 F — C. BEBOP 190 F — JIN ROH 249 F



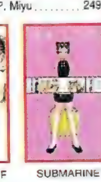

CITY HUNT. 490 F — EROTIQUE 249 F — G TASTE 190 F — YUI SHOP 1/2 190 F — JUMP GOLD 790 F

### Dès 1 000 F d'achats un art book offert

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Arch. Ghibli vol 1 à 5 | 290 F | Ghost in the shell | 290 F | Saint Seiya | 790 F |
| Conan, fils | 290 F | Harlock | 290 F | Sailor Moon | 190 F |
| Cobra Wonder | 390 F | Hokuto No Ken | 390 F | Samurai Troopers | 249 F |
| Cowboy Bebop | 190 F | King Of Fighters | 129 F | Shurato | 249 F |
| Clamp School | 149 F | Lain | 190 F | Spriggan | 290 F |
| Evangelion 3D | 179 F | Legend of Christania | 149 F | Studio Tron | 249 F |
| Intron Depot | 249 F | Miyazaki Roman Album | 290 F | X de Clamp mo. | 249 F |
| Gal. Express 999 | 349 F | Miyuki Chan | 190 F | Tenchi Muyo | 190 F |
| Gamest Mook | 99 F | Nadia Memoire | 390 F | Tokyo Babylon | 249 F |
| Gundam | 249 F | Patlabor | 249 F | Vampire P. Miyu | 249 F |



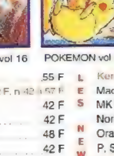
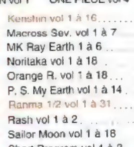


DBZ 249 F — VENUS 290 F — GHIBLI 290 F — HOJO 20 th 290 F — SUBMARINE

## MANGAS VERSION FRANÇAISE







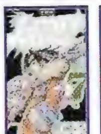
GTO vol 1 — GENZO vol 1 — KATSUO vol 3 — KENSHIN vol 16 — POKEMON vol 1 — ONE PIECE vol 4 — RAN. vol 31 42 F — DB poche 1/2 59 F — BLAME vol 4 à 42 F

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ah my Godess vol 1 à 16 | 42 F | Cowai (Toriyama) | 55 F | Kenshin vol 1 à 16 | 40 F | Slam Dunk vol 1 à 11 | 32 F |
| Akira N&B vol 1 à 6 | 74 F | Dragon Ball vol 1 à 41 à 42 F, n 42 à 57 F | | Macross Sev. vol 1 à 7 | 40 F | Sous un rayon... vol 1 à 3 | 38 F |
| Akira couleur vol 1 à 14 | 94 F | Dr Slump vol 1 à 18 | 42 F | MK Ray Earth 1 à 6 | 45 F | Tekken Chinmi vol 1 à 12 | 34 F |
| Astro Boy vol 1 à 13 | 40 F | Evangelion vol 1 à 5 | 42 F | Noritaka vol 1 à 18 | 40 F | Toriyama H. cou. vol 1 à 3 | 38 F |
| B't X vol 1 à 14 | 42 F | Family Compo vol 1 à 9 | 48 F | Orange R. vol 1 à 18 | 34 F | Tough vol 1 à 9 | 48 F |
| Bastard vol 1 à 21 | 40 F | Goldorak vol 1 à 4 | 42 F | P. S. My Earth vol 1 à 14 | 32 F | Wish vol 1 à 4 | 59 F |
| Card C. Sakura vol 1 à 9 | 42 F | Gunnm Deluxe vol 1 à 3 | 78 F | Ranma 1/2 vol 1 à 31 | 40 F | X de Clamp vol 1 à 13 | 30 F |
| Cat's Eye vol 1 à 10 | 59 F | Gunnm vol 1 à 9 | 42 F | Rash vol 1 à 2 | 32 F | You're under Arr. vol 1 à 7 | 42 F |
| Chev. Du Zod. vol 1 à 28 | 32 F | Gunsmith Cats vol 1 à 6 | 42 F | Sailor Moon vol 1 à 18 | 40 F | Yuyu Hakusho vol 1 à 19 | 32 F |
| City Hunter vol 1 à 36 | 34 F | Hunter X Hunter vol 1 à 7 | 32 F | Short Program vol 1 à 3 | 59 F | 3x3 Eyes vol 1 à 15 | 45 F |

LES NEWS VF

## MANGAS VERSION JAPONAISE







Please S. vol 14 — ANGEL S. vol 6 — HUNTER vol 7 — SHAMAN vol 7 — SLAM D. vol 12 — TSUBASA vol 19 — KEN vol 19 — KYO VF vol 1 — LAMU JAP 25 F

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Angel vol 1 à 7 | 40 F | K. Oran. Road vol 1 à 18 | 25 F | Shadow Lady vol 1 à 3 | 25 F | Anime Com. Dr Slump | 55 F |
| Bastard vol 1 à 21 | 25 F | Madara les 7 volumes | 350 F | Silent Mobius vol 1 à 5 | 55 F | Anime Com. Ken | 55 F |
| Rash | 25 F | Murder Licence vol 1 à fin | 25 F | Toriyama H. cou. vol 1 à 3 | 25 F | Anime Com. Pompoko | 55 F |
| C. Tsubasa vol 1 à 37 | 25 F | Slam Dunk vol 1 à 32 | 25 F | Video Girl Ai vol 1 à 15 | 25 F | Anime Com. Sailor Moon | 55 F |
| C. Tsubasa J vol 1 à 9 | 25 F | Ogenki Clinic vol 1 à 5 | 40 F | Wingman vol 1 à 13 | 25 F | Anime Com. Saint Seiya | 55 F |
| City Hunter vol 1 à 35 | 25 F | Patlabor vol 1 à 22 | 25 F | Yaiba vol 1 à 24 | 25 F | Anime Com. SFII | 55 F |
| DNA vol 1 à 5 | 25 F | Ranma 1/2 vol 1 à 37 | 25 F | Yuyu Hakusho vol 1 à 19 | 25 F | Anime Com. Slam Dunk | 55 F |
| Dr Slump vol 1 à 18 | 25 F | RG Veda vol 1 à fin | 40 F | Anime Com. Ah my God. | 55 F | Anime Com. Tenchi Muyo | 55 F |
| Dragon Ball vol 1 à 42 | 25 F | Sailor Moon vol 1 à 18 | 25 F | Anime Com. Blue Seed | 55 F | Anime Com. Yuyu Hak. | 55 F |
| Ken vol 1 à 27 | 25 F | Saint Seiya vol 1 à 28 | 25 F | Anime Com. DBZ | 55 F | Anime Com. 3x3 Eyes | 55 F |

MANGAS JAP

# Goods : shita, poster, jouets, armures !

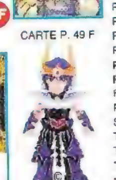
### TOUTES SÉRIES

| | |
|---|---|
| Calendrier Totoro, etc | 149 F |
| Cardass DBZ, Sailor Moon, etc. | 2 F |
| Carte Postale | 19 F |
| Celluloids Dragon BZ | 149 F |
| Jumbo Card | 19 F |
| Jouet GOLDORAK | 1790 F |
| Jouets Pokemon | 79 F |
| Maquette Patlabor | 149 F |
| Peluche Pokemon | 190 F |
| Porte clé Pokemon | 49 F |
| Porte-monnaie Candy | 290 F |
| Poster Pokemon | 40 F |
| Ramicard nouvelles | 10 F |
| Robot Gundam | 149 F |
| Sac à dos Ranma 1/2 | 190 F |
| Shitajiki Captain Tsubasa | 99 F |
| Tapisserie Evangelion | 99 F |
| Trading card Evangelion | 4 F |
| Trousse, stylo, gomme | 20 F |




I'S ILLUST. 69 F — JOUET STREET F. — CARTE P. 49 F



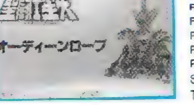



### TOUTES SÉRIES

| | |
|---|---|
| Celluloid Silent Mobius | 190 F |
| Goods Kitty | 79 F |
| Jouet Macross | 249 F |
| Jouet Final Fantasy 8 | 149F |
| Montres | 190 F |
| Peluche Lupin | 290 F |
| Porte rami Dragon Ball | 49 F |
| Poster Macross | 190 F |
| Poster Perfect Blue | 179 F |
| Poupée Sailor Moon | 169 F |
| Ramicard DBZ | 20 F |
| Règle Laputa | 19 F |
| Robot Macross | 69 F |
| Robot Goldorak | 190 F |
| Shitajiki Sailor Moon | 30 F |
| Tapisserie Ray Earth | 99 F |
| Trading Card Ghost in... | 4 F |
| Trading Card Slam Dunk | 4 F |
| Trousse Lodoss | 20 F |



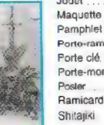
ARMURE DRAGON 449 F




ARMURE D'ODIN 7 990 F

### SAINT SEIYA

| | |
|---|---|
| Armure jap | 690 à 4 990 F |
| Art book 1, 2 et 3 | 490 à 690 F |
| Armure VF | 440 F |
| Cahier | 49 F |
| Cardass | 5 F |
| Celluloid | 290 F |
| Coffret K7 | 390 F |
| CD | 349 F |
| CD Single | 149 F |
| Jouet | 99 F |
| Maquette | 390 F |
| Pamphlet | 190 F |
| Porte-ramicard | 49 F |
| Porte clé | 99 F |
| Porte-monnaie | 190 F |
| Poster | 190 F |
| Ramicard | 30 F |
| Shitajiki | 99 F |
| Trading c. | 5 F |






ARMURE VF EPSILON



ARMURE JAP. ASGARD 890 F

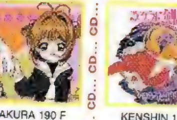
* dans la limite des stocks disponibles - prix valables uniquement pour la VPC

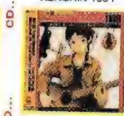
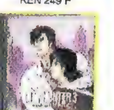
*DISPONIBLES : ANDROMEDE, PHENIX, PEGASE...

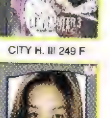
## SERVICE D'OCCASION : RACHETONS TOUS VOS PRODUITS !

# LA MUSIQUE D'ANIME/ROCK/JEU VIDEO



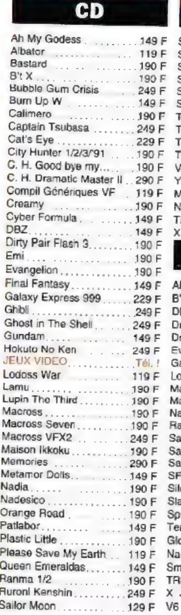





ESCAFLOWNE · SAKURA 190 F · KENSHIN 190 F
249 F · ESCAFLOWNE 249 F · PLEASE S. 240 F · LAIN 249 F
KEN 249 F · MACROSS P. 249 F · STREET II V 190 F
CITY H. III 249 F · AKIRA 249 F · SLAYERS 190 F
NAMIE AMURO 99 F · DBZ 149 F · SAINT SEIYA 249 F

CD... CD... CD...



## CD

| | |
|---|---|
| Ah My Godess | 149 F |
| Albator | 119 F |
| Bastard | 190 F |
| B't X | 190 F |
| Bubble Gum Crisis | 249 F |
| Burn Up W | 149 F |
| Calimero | 190 F |
| Captain Tsubasa | 249 F |
| Cat's Eye | 229 F |
| City Hunter 1/2/3/'91 | 190 F |
| C. H. Good bye my... | 190 F |
| C. H. Dramatic Master II | 290 F |
| Compil Génériques VF | 119 F |
| Creamy | 190 F |
| Cyber Formula | 149 F |
| DBZ | 149 F |
| Dirty Pair Flash 3 | 190 F |
| Emi | 190 F |
| Evangelion | 190 F |
| Final Fantasy | 149 F |
| Galaxy Express 999 | 229 F |
| Ghibli | 249 F |
| Ghost in The Shell | 249 F |
| Gundam | 149 F |
| Hokuto No Ken | 249 F |
| JEUX VIDEO | Tél. ! |
| Lodoss War | 119 F |
| Lamu | 190 F |
| Lupin The Third | 190 F |
| Macross | 190 F |
| Macross Seven | 190 F |
| Macross VFX2 | 249 F |
| Maison Ikkoku | 190 F |
| Memories | 290 F |
| Metamor Dolls | 149 F |
| Nadia | 190 F |
| Nadesico | 190 F |
| Orange Road | 190 F |
| Patlabor | 149 F |
| Plastic Little | 190 F |
| Please Save My Earth | 119 F |
| Queen Emeraldas | 149 F |
| Ranma 1/2 | 190 F |
| Ruroni Kenshin | 249 F |
| Sailor Moon | 129 F |

## CD

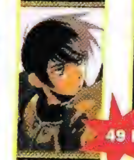
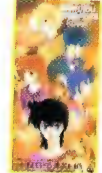
| | |
|---|---|
| Saint Seiya | 349 F |
| Samurai Troopers | 149 F |
| Silent Mobius | 190 F |
| Slam Dunk | 149 F |
| Slayers | 149 F |
| Spriggan | 190 F |
| Tenchi Muyo | 149 F |
| Toei Metal Hero | 449 F |
| Toei Génériques | 290 F |
| TMS Génériques | 219 F |
| Vampire Miyu | 190 F |
| You're under Arrest | 149 F |
| Max | 229 F |
| Namie Amuro | 99 F |
| TRF | 99 F |
| X Japan | 99 F |

## SINGLE

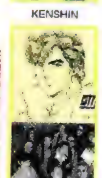
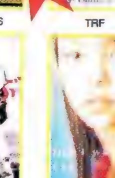
| | |
|---|---|
| Ah My Godess | 49 F |
| B't X | 49 F |
| DNA | 49 F |
| Dragon Ball GT | 49 F |
| Dragon Ball Z | 49 F |
| Evangelion | 49 F |
| Galaxy Express | 49 F |
| Lodoss War | 49 F |
| Macross | 49 F |
| Macross Seven | 49 F |
| Nadia | 49 F |
| Ranma 1/2 | 49 F |
| Sailor Moon | 49 F |
| Saint Seiya | 149 F |
| Samurai Troopers | 49 F |
| SFII the Movie | 49 F |
| Silent Mobius | 49 F |
| Slayers | 49 F |
| Spriggan | 49 F |
| Tenchi Muyo | 49 F |
| Globe | 49 F |
| Namie Amuro | 49 F |
| Smap | 49 F |
| TRF | 49 F |
| X Japan | 49 F |
| V6 | 49 F |

SINGLE... SINGLE... SINGLE...



SAILOR M. · 49 F · RANMA 1/2 · KENSHIN · LODOSS · 49 F · TRF · S. TROOPERS


KENSHIN · TSUBASA · CITY HUNTER · POP/ROCK · NAMIE AMURO · X JAPAN

## BOX CD... BOX CD... BOX CD...





SAINT SEIYA 990 F · COFFRET KENSHIN 690 F · F. FANTASY 8 à 590 F · AKIRA 249 F

# Les news LD, DVD, Videos CD, Coffrets K7, etc.



K7

GATCHAM. 99 F · SOL BIAN. 129 F





inédit

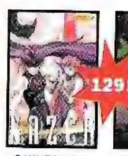
DRAGON B. FILM · CONAN vol 1 à 9



## CASSETTES VF

| | |
|---|---|
| Akira | 99 F |
| Conan vol 1 à 7 | 99 F |
| Cow Boy Be Bop vol 1 à 7 STTitré | 119 F |
| Cutey Honey vol 1 à 4 | 119 F |
| Dirty Pair vol 1 à 8 | 119 F |
| Dragon Ball GT vol 1 à 11 | 99 F |
| Escaflowne vol 1 à 9 STTitré | 119 F |
| Evang. vol 1 à 9 STTitré | 119 F |
| ~~Ghost in the Shell~~ | 99 F |
| Gunbuster vol 1 à 3 | 119 F |
| Gun Smith Cats vol 1 à 3 | 99 F |
| Jayce vol 1 à 9 | 99 F |
| Ken II le surv. vol 1 à 7 STTitré | 99 F |
| Le Tombeau des Lucioles | 119 F |
| Olive et Tom vol 1 à 4 | 99 F |
| Porco Rosso | 129 F |
| Queen Emeraldas | 129 F |
| Slayers Try 1 à 8 | 99 F |
| Silent Mobius 1 à 9 | 99 F |
| Slam Dunk vol 1 à 4 | 119 F |
| Vampire Hunter vol 1 à 4 | 119 F |
| Windaria | 129 F |

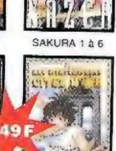




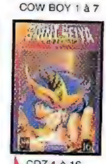


129 F

SLAYERS T. 1 à 8 · HOLMES 1 à 9 · SAKURA 1 à 6 · COW BOY 1 à 7





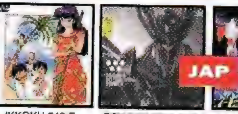
49 F

KEN 1 à 16 · COBRA 1 à 10 · CITES D'OR 1 à 16 · CDZ 1 à 16

**Promo : vidéos VF 49 F**
**Ushio & Tora, Flam, Sawyer...**

## COFFRETS K7

| | |
|---|---|
| Albator 78/84 | 349 F |
| Black Jack | 349 F |
| ~~Blue Seed~~ | 390 F |
| Capitaine Flam part. 1/2 | 349 F |
| Cités d'or | 390 F |
| Cobra | 390 F |
| Dragon Ball part. 1/2 | 390 F |
| DBZ série part. 1/2 | 390 F |
| DBZ série part. 3 | 449 F |
| DBZ 11 OAV | 269 F |
| Ken le surv. série part.1/2 | 390 F |
| Ken le surv. série partie 3 | 490 F |
| Il était une fois l'esp. | 390 F |
| Juliette/Maison Ikkoku 1/2 | 490 F |
| Lady Oscar 1/2 | 390 F |
| Les mondes engloutis | 390 F |
| Nicky Larson/City Hunter | 390 F |
| Olive et Tom | 449 F |
| Princesse Sarah | 390 F |
| Réincarnations | 289 F |
| Robotech part 1/2/3 | 390 F |
| S. Seiya série part. 1 | 390 F |
| S. Seiya série part. 2 | 390 F |
| S. Seiya série part. 3 | 549 F |
| S. Seiya Pos. part. 1/2 | 199 F |
| Saint Seiya 4 films | 289 F |
| Street Fighter II V | 390 F |
| Tom Sawyer part 1/2 | 349 F |
| X-Or partie 1/2 | 390 F |



449 F

SLAYERS COFFRET n°1




449 F

NEON GENESIS EVANGELION



549 F

SAINT SEIYA COFFRET n°3



# COFFRETS VIDEO à 390 F

LES DERNIERES NOUVEAUTES VHS

## DVD JAPONAIS

| | |
|---|---|
| Akite 1 à 2 | 390 F |
| Arc the Lad 1 à 3 | 390 F |
| AD Police 1 à 5 | 449 F |
| Angel Links 1 à 3 | 449 F |
| Blue Seed 1 à 7 | 390 F |
| Blues Submarine 1 à 4 | 449 F |
| B't X 1 à 5 | 390 F |
| Box Conan TV | 1990 F |
| Box Macross | 690 F |
| Box Master of Mosquito | 690 F |
| Box S. Mobius TV | 2 390 F |
| C. B. Be Bop 1 à 9 | 449 F |
| Chion des Flan. 1 à 7 | 349 F |

## DVD JAPONAIS

| | |
|---|---|
| Kiss 1 à 2 | 549 F |
| Kurogane Com 1 à 6 | 590 F |
| Lain | 449 F |
| Lupin | 449 F |
| Melty Lancer 1 à 3 | 490 F |
| Orguss 1 à 3 | 490 F |
| Orphen 1 à 8 | 490 F |
| Love Police 1 à 10 | 490 F |
| Pai Carret | 590 F |
| Perfect Blue | 790 F |
| Power Stone 1 | 549 F |
| Ruroni Kenshin 1 à 7 | 449 F |
| Shin Hakkenden 1 à 3 | 590 F |

## DVD FRANÇAIS

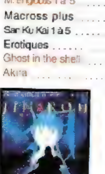
| | |
|---|---|
| Albator 84 1 à 3 | 149 F |
| Cap. Flam 1 à 7 | 149 F |
| Cap. Flam film | 149 F |
| Cités d'or 1 à 6 | 149 F |
| Cyber Six 1 à 3 | 129 F |
| Il était une fois... | 169 F |
| Mermaid's Scar | 179 F |
| M. Engloutis 1 à 5 | 149 F |
| Macross plus | 169 F |
| San Ku Kai 1 à 5 | 139 F |
| Erotiques | 129 F |
| Ghost in the shell | Tél. !! |
| Akira | Tél. !! |

## DVD US

| | |
|---|---|
| Art of Fighting | 249 F |
| Blues Sub. n°6 | 229 F |
| Coff. Bubble G. | 590 F |
| Coff. Lodoss W. | 549 F |
| Coff. Rayearth | 1 490 F |
| Cow Boy Be Bop 1 à 5 | 290 F |
| Coff. LA Blue Girl | 590 F |
| Dragon Ball Z | 249 F |
| Escaflowne | 249 F |
| Gall Force | 249 F |
| Ghost in the shell | 249 F |
| Gundam | 249 F |
| Ken movie | 269 F |
| Kenshin TV | 249 F |
| Lamu | 249 F |

## DVD US

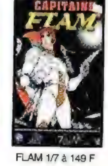
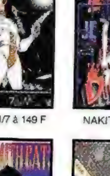
| | |
|---|---|
| Lain 1 à 5 | 249 F |
| L. of Crystania | 269 F |
| Macross Plus | 249 F |
| Patlabor 1 | 269 F |
| Q. Emeraldas | 249 F |
| Ranma 1/2 | 249 F |
| Sailor M. movie | 269 F |
| Sakura | 249 F |
| Tenchi Muyo 1 et 2 | 249 F |
| T. des Lucioles | 249 F |
| Tokyo Babylon | 290 F |
| Urotsukidoji | Tél. !! |
| Utena | 269 F |
| W. of Amnesia | 249 F |
| Autres titres | Tél. !! |



VF

ALBATOR M. 169 F · LODOSS 179 F · MACROSS P. 179 F · JIN-ROH 169 F · NINJA S. 199 F · GHOST 199 F · VF · DRAGON B. 179 F · REINCARN. 279 F




NINJA SC. 169 F · ALBAT. 84 1 à 3 · COCKPIT 169 F · BOX CITES 690 F · FLAM 1/7 à 149 F · NAKITE 129 F · IMMA YOJO 129 F · SELECT X 129 F

| | | | |
|---|---|---|---|
| Cyber Star 1 | 490 F | Shitamachi Virgins 1 à 6 | 549 F |
| DBZ OAV US | 290 F | Spriggan DTS | 649 F |
| Diall 1 à 3 | 590 F | Sol Bianca vol 1 | 490 F |
| DNA Sight 999.9 | 590 F | Tenchi Muyo in Love 1 | 849 F |
| Eden's Bowy 1 à 3 | 590 F | Tenchi Muyo in Love 2 | 890 F |
| Evangelion TV 1 à 8 | 449 F | T. Muyo In L. 1 et 2 | 990 F |
| Evangelion 4 OAV | 849 F | Tom Saw. 1 à 6/PROMO | 290 F |
| Gasaraki 1 à 9 | 549 F | T. Muyo TV Ser. 1 à 7 | 449 F |
| Goke Dokun 1 à 2 | 590 F | Virus 1 à 5 | 490 F |
| Harlock Saga 1 à 5 | 490 F | Yamato 1 à 5 | 490 F |
| Heidi 1 à 6/PROMO | 290 F | DVD jap AUTRES | Tél. ! |
| Jiman 1 à 6 | 490 F | EROTIQUES/PC | Tél. ! |






SAN KU KAI 149 F · GUN SMITH 169 F · AKIRA TEL !!! · POUPEE 129 F · S. ANGEL 129 F

JAP

IKKOKU 549 F · BOX PATLAB. 2 490F · EROTIQ. JAP 449 F

TSUBASA TV 449 F · JOJO TV 549 F · BOX COBRA 2 990 F

JAP

EVA. MOVIE 849 F · SPRIGGAN DTS 649 F · LUPIN OAV 449 F

L - DISC - TEL

## Bon de commande AL 70

**à découper ou recopier et à renvoyer à**
**MANGARAKE - SERVICE VPC**
**11 rue Keller 75011 Paris**

Nom : .................................... Prénom : ..........................
Adresse : ..........................................................................
Code Postal : .....................................................................
Mode de règlement : ☐ Chèque* ☐ Mandat

☐ Envoi Colissimo (48 h) 40 F
☐ Envoi Colissimo recommandé (48 h) 50 F

| DÉSIGNATIONS | QUANTITÉ | MONTANT |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS DE PORT | | |
| TOTAL | | |

Signature : N° Tél. :

*photocopie de la pièce d'identité recto verso obligatoire



# Katsura Masakazu

**BIEN QU'AYANT UN EMPLOI DU TEMPS EXTRÊMEMENT CHARGÉ AU COURS DU FESTIVAL DE LA BD, KATSURA MASAKAZU A ACCEPTÉ DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS LORS DE SON DERNIER JOUR À ANGOULÊME, PEU AVANT DE SE LANCER DANS UNE MARATHONIENNE SÉANCE DE DÉDICACES.**

La jolie Aoi Karine, de *DNA²* △

*Zetman* ▷

Oui, le bras de la justice c'est toiiii ! Wingman ! ▽

**AnimeLand** : *Dans la plupart de vos œuvres, se distinguent deux grands courants. Le premier est basé sur le romantisme et les sentiments, comme* Video Girl Ai *ou* I''s *; alors que le deuxième est basé sur la comédie et un registre plus loufoque, comme pour* Shadow Lady *ou* DNA². *Quel est votre style préféré ?*

**Katsura Masakazu** : En fait, j'aime dessiner les deux, car chaque genre procure des plaisirs différents... Mais j'avoue préférer les histoires sérieuses.

**AL** : *À propos de "sérieux", la nouvelle* Zetman *est beaucoup plus sombre que vos histoires habituelles, et* M *apporte un point de vue très adulte des rapports amoureux, notamment charnels. Était-ce passager ou comptez-vous changer de style ?*

**KM** : Effectivement, je compte m'orienter dans cette voie-là, avec un style plus mature.

**AL** : *En France, le manga est souvent critiqué, et nous voulions parler avec vous d'un aspect souvent montré du doigt : les fameuses petites culottes. Qu'auriez-vous à répondre à ces gens vis-à-vis du* lolicon[1] *?*

**KM** : En premier lieu, mes œuvres sont destinées à un public japonais. C'est mal, selon moi, de censurer ce que le public attend. Il y a des choses mauvaises mais nécessaires dans la vie. Si, par exemple, des critiques disent que ce n'est pas bien, etc. alors qu'au fond d'eux-mêmes les lecteurs ont envie de voir des petites culottes et qu'on les en empêche, je pense que ça risque au contraire de développer le mal. C'est un peu comparable au syndrome de l'hyper-hygiène très en vogue au Japon : dès que quelque chose est un peu sale, on le nettoie, on le stérilise et on se protège de tout le plus possible. Et au final, l'être humain n'est plus capable de créer ses propres défenses, et de nouvelles maladies apparaissent. Donc, ça risque d'être pareil avec cette censure, qui pourrait apporter des maux plus importants.

**AL** : *Mais ne pensez-vous pas que cet érotisme un peu "forcé" risque de développer cette frustration, au contraire ?*

**KM** : Il se peut que je le fasse exprès. Mais de toute façon, si on supprimait des livres comme ça, les jeunes qui aiment ce genre se cacheraient pour les lire. Et ce serait même pire parce qu'ils prendraient des livres pornographiques.



△ Junta, le héros de *DNA2* transformé... Qui a dit *DBZ* ?

**AL** : *Quelle est l'œuvre dont vous êtes le plus fier ?*

**KM** : *Video Girl Ai.* Car j'ai réussi à transmettre un message de la façon que je souhaitais.

**AL** : *Dans* Ai, *justement, ou* I''s, *le héros est toujours un garçon timide, incapable de communiquer avec les filles. Est-ce un trait de caractère que vous aimez développer ou y a-t-il un côté autobiographique ?*

**KM** : Il y a une part de moi dans mes personnages mais ils sont très exagérés. Sans avoir été autant bloqué que mes héros étant jeune, je peux comprendre ce qu'ils ressentent.

**AL** : *A propos de* Video Girl Ai, *comment vous est venue l'idée d'en tirer un roman ?*

**KM** : Ce n'est pas moi qui l'ai écrit. En fait, Shûeisha a un secteur "roman", et beaucoup de titres qui marchent dans Shônen Jump ont un équivalent en roman. Par conséquent, je n'ai presque rien à voir avec ce projet, qui s'est fait automatiquement.

## KATSURA MASAKAZU : BIOGRAPHIE

Katsura naît le 10 décembre 1962 dans la préfecture de Fukui. Très vite, il se découvre un don pour le dessin, mais s'il se présente en 1980 au concours Tezuka, lancé par Shûeisha, c'est uniquement sous la pression de ses amis et dans le seul but de remporter la chaîne hi-fi, offerte au lauréat. Il ne la remportera jamais, finissant troisième cette année-là, et second l'an suivant. Ces deux performances le font remarquer, et en 1983 il débute sa carrière de *mangaka* qui commence sur un véritable succès : *Wingman*. Après quelques titres anecdotiques, il publie l'œuvre de sa vie : *Video Girl Ai*. Les succès s'enchaînent et Katsura fonde alors son studio, le studio K2R*, avec lequel il créera une deuxième série fleuve : *I''s*. Le quinzième et dernier volume de cette série est sorti l'an dernier au Japon, et depuis, la seule parution de Katsura a été *Dr Chimabari*, une nouvelle publiée dans Weekly Shônen Jump.

* Encore une fois, Katsura fait ici un jeu de mots. K=Ka, 2=Tsu (en japonais), R = Ra. Et la somme des trois donne Ka-Tsu-Ra !



◁ Illustration couleur pour la couverture du tome 8 de *Video Girl Ai*

**AL** : *Dans* Zetman, *le héros est très inspiré par Batman mais aussi par Devilman. Quelle a été la principale influence ?*

**KM** : Batman. On me dit très souvent que je me suis inspiré de Devilman, mais c'est absolument involontaire. Je ne l'ai pas fait consciemment.

**AL** : *Pour rester dans les influences,* DNA² *a un style qui fait penser à* Dragon Ball Z. *Etait-ce un hommage à Toriyama ou, là encore, n'y avait-il aucun rapport ?*

**KM** : En fait, je suis très ami avec Toriyama Akira. Quand j'ai commencé *DNA²*, j'avais donc un personnage qui change de caractère et Toriyama lui-même m'a proposé de faire une transformation à la *DBZ*. J'étais assez sceptique au début, mais j'ai décidé de suivre ses conseils, car il m'encourageait vraiment. Après, ses fans m'ont reproché de faire comme lui, et j'avais envie de leur dire « *Hé, mais c'est celui que vous admirez qui m'a dit de faire ça !* » (rires).

**AL** : *Dans vos titres, vous faites souvent des jeux de mots, comme pour* DNA² *ou* I"s. *Trouvez-vous la série en fonction du jeu de mots, ou bien vous efforcez-vous de trouver un titre "à tiroirs" qui corresponde avec la série ?*

**KM** : Dans un premier temps, j'ai quand même une idée globale de l'histoire, et c'est de là que je trouve le titre. En revanche, pour *DNA²*, depuis le début, je me disais que j'aimerais bien me servir de ce jeu de mots. Et donc il a pu influencer l'histoire et réciproquement, dans ce cas bien particulier.

**AL** : *Hôjô et Toriyama parlent souvent de leurs problèmes avec les éditeurs, car ils ont beaucoup de planches à fournir. Qu'en est-il dans votre cas ?*

**KM** : C'est effectivement très difficile de dessiner toutes ces planches. Il y a plein de dessins que l'on pourrait faire à l'ordinateur, mais nous les effectuons à la main, ce qui prend beaucoup de temps. On peut dire qu'on va à l'encontre du progrès.

**AL** : *Pouvez-vous justement nous décrire une semaine de votre travail ?*

**KM** : En gros, le dimanche et le lundi sont consacrés au scénario, mes quatre assistants et moi-même dessinons du mardi au vendredi et j'essaie d'avoir mon samedi de libre.

△ Iori de *I"s*

**AL** : *Alors que vous êtes* mangaka, *vous avez travaillé sur le dessin animé* Iria. *Peut-on savoir ce qui vous y a amené ?*

**KM** : Le réalisateur d'*Iria* était mon *sempai*[2]. Quand il m'a demandé de travailler sur ce projet, j'ai aussitôt accepté. C'était donc un travail amical.

**AL** : *Vos histoires tournent très souvent autour d'un univers lycéen, voire collégien. Faut-il y voir une certaine nostalgie de votre part ?*

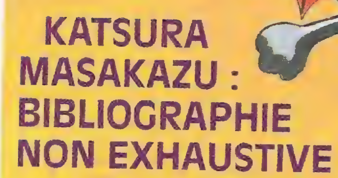
**KM** : En ce moment, j'ai envie de dessiner des *manga* plus adultes, mais comme je suis publié dans Shônen Jump, dont le lectorat est essentiellement composé de collégiens et de lycéens, j'adapte donc mes héros et leur univers par rapport à mes lecteurs.

**AL** : *Justement, ne pourriez-vous pas faire comme Hôjô Tsukasa, qui a changé d'éditeur pour pouvoir publier* F.Compo *?*

**KM** : En fait, je n'ai pas vraiment envie de changer d'éditeur, car je m'entends bien avec la Shûeisha, mais si je réussis à dessiner un *manga* avec des gens plus âgés, je changerai d'éditeur, pour ce *manga* en particulier.

**AL** : *Comment avez-vous trouvé votre séjour en France ? Et que pensez-vous des fans ?*

◁ La malicieuse et provocante Shadow Lady



## KATSURA MASAKAZU : BIBLIOGRAPHIE NON EXHAUSTIVE

• ***Tsubasa Wingman* (13 volumes) :** Premier grand succès de Katsura, cette série qui s'étale de 1983 à 1986 fut adaptée en série TV, celle-là même diffusée par le Club Dorothée, preuve de la popularité du *manga*.

• ***Chiisana Akari Present from lemon* (2 volumes) :** En 1988, Katsura cherche à faire un *manga* inspiré par le domaine musical. Ce sera le dernier échec d'une longue traversée du désert, car l'an suivant surgit...

• ***Denei Shôjo Video Girl Ai* (13 volumes)**
***Denei Shôjo Video Girl Len* (2 volumes) :** Après une nouvelle publiée en 1989 sur le thème des *Video Girl*, Katsura décide de lancer une histoire "fleur bleue" qui tiendra les Japonais en haleine pendant plus de deux ans (de 1990 à 1992) et fera une suite, *Video Girl Len*, se déroulant quelques années plus tard.

• ***DNA²* (5 volumes) :** Retour à un humour plus lourd et à un scénario déjanté, comme pour *Wingman*, son premier succès. Malheureusement, le public ne suit pas...

• ***Zetman* :** Ce recueil de quatre nouvelles publié en 1995 montre un aspect beaucoup plus sombre de Katsura au début, même si les éléments habituels refont leur apparition dans les trois nouvelles suivantes : jeunes filles légèrement vêtues, science-fiction et inventions déjantées...

• ***Shadow Lady* (3 volumes) :** Katsura s'essouffle à courir après un succès qui ne vient pas.

• ***M* :** Un nouvel aspect de Katsura dans cette œuvre dérangeante, dont le thème est le masochisme, qu'il parvient néanmoins à transcender dans les dernières pages, empreintes de romantisme

• ***I"s* (15 volumes) :** Enfin ! Le retour aux sources et aux formules classiques testées dans *Video Girl Ai* permet à Katsura de retrouver le succès... Que nous réserve l'avenir ?



**KM** : J'ai trouvé les fans français beaucoup plus passionnés que les fans japonais. J'ai beaucoup aimé ce voyage, qui est mon deuxième dans ce pays, et je compte bien revenir prochainement.

**AL** : *Merci à vous.*

**Interview réalisée à Angoulême, le 27 janvier 2001 par Florence Chiesa et Matthieu Pinon.**

**Traduction de Sahé Cibot**

1 — *Lolicon* : néologisme obtenu par contraction de « *lolita complex* », servant à désigner l'attirance amoureuse et/ou sexuelle envers des filles très jeunes, par référence au roman *Lolita* de Vladimir Nabokov.

2 — Terme utilisé pour décrire un élève de classe supérieure au collège ou lycée.

# Festival du dessin animé et du film d'animation de Bruxelles

**CE FESTIVAL, DEVENU UN LIEU INCONTOURNABLE TANT POUR LES AMATEURS QUE LES PROFESSIONNELS, FÊTAIT CETTE ANNÉE SES VINGT ANS ET CE N'EST PAS SANS ÉMOTION QUE NOUS NOUS Y SOMMES RENDU POUR DÉCOUVRIR LES DERNIERS JOURS DE FOLIE ET SON LOT DE RENDEZ-VOUS ET DE PROGRAMMES ALLÉCHANTS.**

C'est du 21 février au 3 mars 2001 que s'est tenu, à Bruxelles, ce Festival du dessin animé et du cinéma d'animation. Rendez-vous incontournable en Europe depuis vingt ans pour les grands amateurs d'animation, nous y trouvons, comme chaque année, ses programmes variés et enchanteurs, sans oublier quelques têtes représentatives de la production mondiale.

## Historique

Le Festival a souvent changé de nom mais jamais de but[1]. Et le but avoué c'est de faire découvrir, aux grands comme aux petits, un maximum d'images qui bougent sur un minimum de temps, avec son lot de chef d'œuvre anciens, de futurs classiques et d'invités prestigieux. Et des personnalités, le festival en a vu passer, et pas des moindres. Philippe Moins, directeur du festival, bien connu du " petit " milieu de l'animation, s'estime satisfait de cette vingtième édition mais continue d'enrager contre les médias belges qu'il a beaucoup de mal à intéresser véritablement à l'événement. " Si le Festival est correctement annoncé, il est rarement suivi et nous ne voyons jamais de compte-rendu précis nulle part dans la presse. Cela reste compréhensible, après tout la presse francophone belge n'intéresse que trois millions de personnes. Mais nous aimerions attirer toujours plus de monde vers nos activités " nous confie-t-il. Cependant, force est de constater que les fidèles sont toujours au rendez-vous et que les journées Anima, inaugurées l'année dernière, rencontre un grand succès[2].

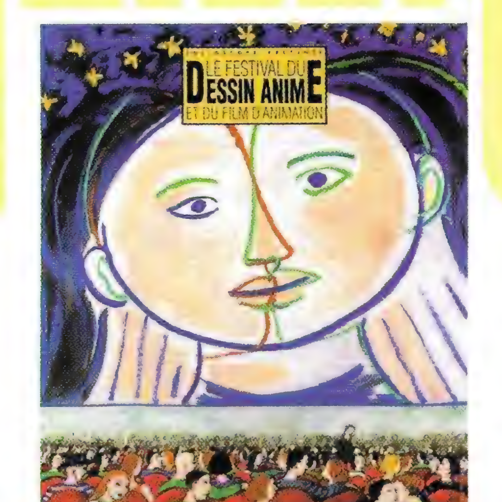
## Programme

Sur onze jours et dans deux lieux distincts (l'Auditorium 44 et le cinéma Nova, au centre de Bruxelles) se déroule un programme complet composé d'avant-premières, de rétrospectives, de courts-métrages sur un thème, un auteur, qui intéresse tant les amateurs d'animation que les néophytes venus avec leurs bambins. Avant chaque séance étaient projetées les bandes-annonces de *Shrek* en flamant et en français et les publicités des partenaires. En film d'ouverture, *Kuzco, l'Empereur mégalo*, le dernier Disney, qui sera l'occasion d'un making of en présence du superviseur de l'animation de *Kuzco*, Nik Ranieri et du réalisateur Randy Fullmer (voir pages 28 à 31).

En film de fermeture, *Mes voisins les Yamada*, qui a obtenu un succès monstre dans une salle comble et souvent hilare (sans oublier quelques paires d'yeux humides en fin de projection). Mais vous auriez pu tout autant voir *Dinosaure, Les aventures de Tigrou, Un anniversaire de souris, L'hôtel des chiens, Princesse Mononoké, Le petit train des images* (compilation de huit chef d'œuvres canadiens), *Heavy Metal FAKK2, La belle et le clochard II, La route d'El Dorado, Il était une fois Jésus, Chicken run, Loup, es-tu là ?* (compilation de courts métrage pour enfants), ou encore le délirant *Mondo Plympton*. Et tout cela sans venir au détails des nombreux autres programmes de courts métrages venus de tous les pays, ou bien La séance qui réunit les films qui ont marqué les éditions précédentes…



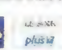
◁ ▽ Pour les projections du soir, il y a foule à l'Auditorium 44
















◁ △ Deux programmes liés, mais seuls les derniers jours du festival concernaient Anima 2001

## Invités et Making of

Nous l'avons déjà précisé, des membres de l'équipe de réalisation de *Kuzco* étaient présent, mais on peut noter la présence également de Karen Dufilho pour le *making of* de Pixar qui en profitat pour nous montrer *For the birds*, le dernier court métrage en date des parents de *Toy Story*. Karen travaille à Pixar depuis 4 ans, engagée pour s'occuper de la production des courts et notamment *Geri's game*. Pendant deux heures nous avons eut droit à un discours sur la politique de Pixar, la réalisation, en image, de *For the birds*, et pour finir la bande annonce de leur prochain long métrage, *Monster Inc.*

Du côté de Dreamworks c'est un français, ancien de chez Ex-Machina, qui s'y colle pour le *Making of Shrek*, réalisé chez PDI (Pacific Data Image à qui nous devons déjà *Fourmiz*) qui discoura également sur les particularités de son poste (superviseur de séquence) et du travail, soigné, de *Shrek*, long métrage prévu pour cet été

en France. Ce qui nous a valu de bons extraits du film et des démonstrations qu'il fallait du temps pour obtenir le résultat final que nous découvrions à l'écran.

Guionne LEROY s'attaque au making of de *Chicken Run* avec quelques modèles originaux s'il vous plaît ! Côté effets spéciaux, qui font appel à l'animation, le *making of* de Sextoon pour *Thomas est amoureux* et *Les rivières pourpres* était très instructif. D'un côté nous apprenions les déboires de Thomas NAUTIN de la société Sparx pour la création d'une créature sensuelle en 3D et des différentes difficultés pour sa naissance, du crayonné sur le papier au résultat final à l'écran. De l'autre nous avions Nicolas REY, de Mikros image qui se vit chargé de réaliser la séquence finale avalanche dans *les Rivières pourpres*, séquence qui, pour des raisons techniques, se compliqua au fur et à mesure du tournage.

Dans tous les cas les invités se prêtaient volontiers au jeu des questions réponses, traduite en simultané en français et en flamant.

## Expositions

*Barbe Bleue* est la dernière production de l'atelier Zorobabel. On pouvait admirer les décors, personnages et accessoires de ce court métrage dans les couloirs du cinéma Nova.

Le Festival accueillait également "l'Équipée Folimage", une exposition consacrée, vous l'aurez deviné, à Folimage, ce studio né à Valence en 1984. Impossible de ne pas connaître ce studio français qui produit chaque année des courts métrages mille fois primés dans le monde


© PACIFIC DATA IMAGE

*Shrek*, le dernier long métrage de Dreamworks conçu par PDI △

Sextoon, des séquences 3D hots pour *Thomas est amoureux* ▽ ▷


© ENTRE CHIEN ET LOUP / JBA / RTBF

entier et propose désormais des séries télévisées (*Hopital Hilltop*) et très bientôt un long métrage (*La prophétie des grenouilles*). Il s'agit des mêmes éléments vus à Annecy en 2000 (l'exposition est itinérante) avec dessin, cellulos, personnages en volume, explications pour les séquences animées, le matériel utilisé etc. Le tout réparti sur deux étages à l'Auditorium 44, juste à l'entrée de la grande salle de projection.

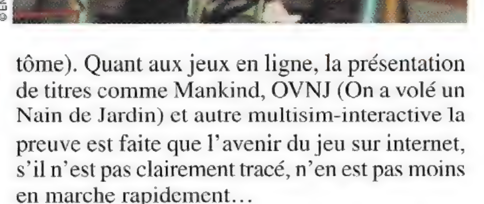
## Anima 2001

Il s'agit des journées professionnelles. Liées au festival, ces journées permettent aux professionnels et aux artistes mais aussi aux étudiants de participer à des colloques, débats et autres rencontres autour du cinéma d'animation.

Cette année, pour la seconde édition, les petits plats ont une fois de plus été placé dans les grands, amenant des sujets très appétissants, que ce soit pour le simple amateur ou le producteur avoué. Au programme donc, des personnalités et quelques sujets tournant autour des succès de longs métrages animés.

## Les colloques

Mené en partie par George LACROIX, ex de Fantôme animation (*Insektors, Les fables géométriques*), que ce soit pour "Le son et l'animation" ou "l'interactivité : jeux en ligne", en tant que modérateur, a su à la fois informer et détendre le public. Ses invités formaient une belle brochette de connaisseurs des sujets évoqués, qu'il était difficile de développer à loisir. Parler de l'importance du son dans un film, qu'il s'agisse de la partie musicale, sonore (bruitage et voix) n'a rien d'évident. Avec Larry SIDER (qui a travaillé avec les frères QUAY) et Normand ROGER (habitué de Fréderic BACK), compositeurs dont le talent ne fait plus aucun doute, étaient présent Philippe VAN LEER (bruiteur), Serge BESSET (Folimage) et Jacques DAVIDOVICI (ex-fantôme). Quant aux jeux en ligne, la présentation de titres comme Mankind, OVNJ (On a volé un Nain de Jardin) et autre multisim-interactive la preuve est faite que l'avenir du jeu sur internet, s'il n'est pas clairement tracé, n'en est pas moins en marche rapidement…


© ENTRE CHIEN ET LOUP / JBA / RTBF

D'autres séances intéressaient "les droits d'auteurs" (avec la SACD), les différentes "productions multiplateformes" de l'animation 3D (support internet), présentation du travail de Normand ROGER et Larry SIDER, des "Belges à l'étranger", "Écrire l'image… par image"… Autant de sujet qui auront passionné pendant quatre jours, un public bigaré et multilingue.

## Remise des prix

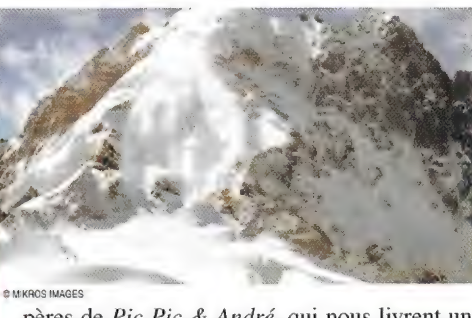
La remise des prix et l'annonce des Cartoons d'or, réalisée en clôture de festival, juste avant la projection de *Mes voisins les Yamada*, a été suivi de la projection de la plupart des gagnants et fut l'occasion de découvrir ce qui, selon le jury international (terme souvent mis en avant, parfois avec sourire, lorsque cela était annoncé), était le meilleur de la sélection 2001. On notera au passage l'excellent *A suspeita* (*Le suspect*) de José Miguel RIBEIRO, présent à Bruxelles, jeune homme de talent qui représente la nouvelle génération d'animateurs portugais. Réalisé en volume ce court métrage de 25 minutes, parfois inspiré des atmosphères Hitchockiennes, ne vous fera plus regarder les compagnies de chemin de fer du même œil. Mais aussi le dernier né de Vincent PATAR (membre du jury) et Stéphane AUBIER, les pères de *Pic Pic & André*, qui nous livrent un hilarant *Panique à la cuisine*, ou comment faire vivre de folles aventures à ses cowboy et indiens en plastique…


© ZEPPELIN FILMES, LDA

△ Le suspect, court métrage portugais qui a reçu le cartoon d'or 2000

© PIXAR

▷ *For the birds*, court métrage de Pixar


© MIKROS IMAGES

Effets spéciaux pour une montagne fictive dans *Les rivières pourpres* ▷

Mais c'est surtout au festival tout entier que devrait être remis un prix d'excellence. Loin des turpitudes professionnelles de leurs collègues français, le Festival du dessin animé de Bruxelles a su garder ses fidèles par une ambiance bon enfant (chaque soir, musiciens et chaque après-midi jongleurs et comédiens) et un programme chaque jour plus captivant. Nul doute que nous reviendrons l'année prochaine pour une vingt et unième édition encore très animée.

**Yvan WEST LAURENCE**

Remerciements à toute l'équipe du festival et en particulier à Françoise Cathala pour son accueil et son caractère avenant.

1 — Organisé tout d'abord par la confédération parascolaire en 82, le festival est co-organisé avec Graphoui jusqu'en 84, puis par Graphoui seul jusqu'en 88 avant de passer entre les mains de Folioscope (qui édite le fabuleux La gazette du loup).

2 — Et si vous voulez en savoir plus : *www.awn.com/folioscope*

# FLASHBACK

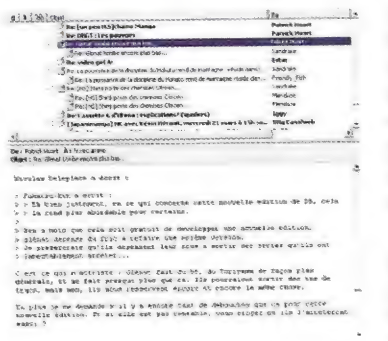


△ *Animint* est le premier site à avoir recensé les pages francophones sur l'animation et le *manga*

**DIFFICILE MISSION QUE DE FAIRE UN HISTORIQUE DES ÉVÉNEMENTS PASSÉS CES DERNIÈRES ANNÉES SUR LE NET... EN L'ABSENCE D'ARCHIVE, SEULE LA MÉMOIRE DE CHACUN PEUT Y PARVENIR. PROFITONS DONC DE CET ANNIVERSAIRE POUR FAIRE UN PETIT RETOUR EN ARRIÈRE.**




*Anipike* a inspiré beaucoup de copies, mais seul l'original a survécu au temps ▷



*fr.rec.anime* est très fréquenté mais c'est aussi un vivier de rumeurs et de mauvaise foi, comme dans tout bon *newsgroup* qui se respecte ▷

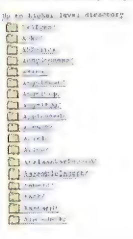
Au milieu des années 90, Internet commence doucement à se faire connaître, surtout outre-Atlantique. En France, seule une poignée de professeurs, chercheurs et étudiants y ont déjà accès. Les services disponibles sont encore minimaux : forums de discussions (*newsgroups*), *e-mail* et celui qui commence à se développer, la vitrine grand public : le Web. Le tout, en ce qui concerne l'*anime* et le *manga*, bien concurrencé en France par des services télématiques qui sont déjà implantés depuis plusieurs années (voir encadré).

## L'époque de Netscape 1.1N

Au départ, les internautes fans d'*anime* étaient attirés par la possibilité de télécharger des fichiers d'images et plus rarement d'animations ou de sons, voire des traductions ou des scripts en anglais de leurs *anime* favoris. Ces fichiers, qui ont servi de base à plusieurs fanzines français de l'époque, se trouvaient sur des serveurs ftp hébergés par des structures universitaires. L'interface était rudimentaire, l'accès difficile quand on ne possédait pas les connaissances informatiques nécessaires mais les quelques serveurs qui existaient faisaient figure de mine d'or. On se souviendra bien évidemment de tcp.com, du serveur de Sunet[1] ou de l'université de Berkeley... Ils existent tous encore mais les sections les plus grosses (images, vidéos) sont maintenant fermées.

Bien sûr l'utilité d'Internet n'était pas là, et il servait encore principalement pour ce à quoi il avait été créé : communiquer. Les fans le faisaient déjà sur les *newsgroups*, particulièrement sur le seul qui existait déjà, **rec.alt.anime**. Cependant les discussions, entièrement en anglais, tournaient uniquement autour des *anime* et *manga* disponibles aux États-Unis. Partant du constat que celles-ci n'intéressaient pratiquement pas les Français, Nicolas ROBIN (Lum) et Sébastien RUCHET (le Cochon Masqué) créèrent une *mailing-list* du nom d'**anime-fr** en 1994. Au départ assez restreinte du fait du nombre même de personnes pouvant se connecter au réseau, le nombre d'abonnés a grossi et le système est arrivé à ses limites. L'année suivante, un vote fût proposé sur Usenet[2] pour la création du groupe francophone **fr.rec.anime** qui vit le jour en mai 1995. Ce groupe existe toujours et il est aujourd'hui un point de passage incontournable même si ses défauts sont connus (manque de fiabilité des informations, et les dialogues de sourds sont courants). Contrairement à ce que son nom indique, il parle aussi de *manga*, un groupe francophone n'ayant pas été spécifiquement créé pour parler de ce sujet.

Current directory is /pub/tv+movies/anime-manga/sorted



◁ La plupart d'entre-vous a sûrement raté les joies du *download* à 2 Ko/s

## Le Web héroïque

En parallèle, plusieurs sites sur l'animation et le *manga* firent leur apparition sur le Web. Des francophones les plus anciens subsiste **Animint**, déjà chroniqué dans AnimeLand : création, entre autres, du même Nicolas ROBIN et de Thierry ALLAIS (Pazu), ce serveur qui tire son nom de l'école d'ingénieur qui l'hébergeait[3] a migré plusieurs fois avant de trouver son nom de domaine définitif (**www.animint.com**). Il s'agit certainement du site francophone qui a amassé le plus de documents durant toutes ces années.

À partir de 1996, les sites persos fleurirent sous l'impulsion de serveurs d'hébergement gratuit dont le plus connu était Mygale (maintenant devenu Multimania). De nombreux sites d'associations y ont vu le jour puis en ont disparu et les survivants sont rares : citons ici, encore une fois, **Cyber Namida** ou encore la **Noosphère** de Peggy. Ces deux sites ont conservé leur côté "graphisme d'époque" et vous donneront une bonne idée de ce qu'on pouvait trouver il y a cinq ans... Côté hébergement, le discret mais toujours présent **Animanga** a proposé ses services à des associations et des boutiques pendant des années et héberge aujourd'hui le site officiel de **Cartoonist**.

**LES SITES DU MOIS :**

ftp://ftp.sunet.se/pub/tv+movies/anime-manga/
news://rec.arts.anime/
news://fr.rec.anime/
www.tcp.com/
www.animint.com/
www.anipike.com/
www.kyodai.com/namida/
www.noos.org/
www.animanga.com/
www.viz.com/
www.tinami.com/

## 40 COLONNES DE BONHEUR

Avant le net, la France a eu l'exclusivité mondiale du minitel, ce service vidéotex propriétaire presque uniquement textuel. Les fans d'*anime* avaient l'habitude de se retrouver sur deux services principaux. Le premier, TOON était le service animé par Son GoToon qui proposait toutes les news en direct du Japon, des forums spécialisés par série ou par thèmes et des dialogues en direct, plus une multitudes de fiches techniques sur chaque série connue (les mêmes fiches que vous découvrez au centre de chaque numéro du magazine). Du point de vue de l'animation et du *manga*, il s'agissait d'une référence. Le second, RTEL, était un service qui proposait uniquement forums publics et privés de discussion sur tous les sujets et des dialogues en direct, avec un prix de connexion beaucoup plus avantageux - quelques centimes la minute - qui attirait plus d'une centaine de personnes presque tous les soirs. Ces deux services ont animés plus d'une soirée (et plus d'une facture !) jusqu'en 1997, date à laquelle tous leurs membres ont disparu au profit du net.

MENU RTEL

Guide du service GUIDE

1 DIALOGUE CONTACT
2 SALONS EN DIRECT
3 COURRIER & EMAIL
4 LA TRIBUNE LIBRE
5 RUBRIQUES/THEMES
6 PETITES ANNONCES
7 MESSAGERIE CLUBS
8 ECHANGE FICHIERS
9 JEUX DISPONIBLES

GUIDE OU CHOIX ENVOI

△ ▽ RTEL est encore accessible gratuitement à partir du site web du même nom

Message du 23/08/99 à 20:23

Réf: APPLESEED (11/08 à 15:51)

slt

si je vous dis PMSE (ou PSME je sais plus) ca vousdit quoi comme nom de da ?
j'ai le generique mais je comprends rien

apparemment ca a l'air d'etre une histoire d'amour ???

merci

Avancer Revenir Son repondeur Intervenir

http://www.rtel.fr

## La face cachée du réseau

La région du monde où les plus grands changements se sont faits sentir au niveau d'Internet est bien l'Asie. Le Japon, tout d'abord : vers 1995 les sites japonais sont peu présents et de toute façon peu de machines occidentales sont équipées pour afficher correctement les idéogrammes... quelques sites officiels font une apparition timide et la majorité de ce petit monde est constitué de sites de *fan-art* ou de ce que les occidentaux appellent les *fan-fictions*. Puis, rapidement, c'est l'explosion : les industriels japonais font tout pour mettre Internet en avant, et des milliers de sites persos se créent. Si le contenu est toujours majoritairement le même, la croissance fut exponentielle et maintenant la partie japonaise du net créée par les fans d'*anime* et de *manga* est un labyrinthe digne des pires cauchemars. Même les sites de référence sont nombreux : citons par exemple **Tinami**, sous-titré « *The navigator of Manga Artists* ». Depuis quelques années, le reste de la région asiatique a suivi le mouvement et la mise en place de nouvelles lignes de télécommunications transcontinentales permet d'apprécier à des vitesses normales toute l'étendue du maillage de sites installés dans des pays comme Taiwan ou Hong Kong. C'est d'ailleurs dans ces pays que l'on trouve certains serveurs ftp publics dignes successeurs de ceux qui avaient vu le jour il y a six ans.



△ *Noosphere*, toujours présent !

vu, presque plus rien. Les sites proposant des articles de fond et des dossiers complets ont soit disparu, soit ne sont plus remis à jour depuis des années. Seuls les sites de référence, bien installés dans leur rôle du fait même qu'ils aient été les premiers à exister, sont toujours d'actualité et ont pris suffisamment de recul par rapport à la mouvance du réseau pour proposer une sélection des informations et sites les plus intéressants. Les artistes en herbe s'en donnent à cœur joie et les successeurs du fanzinat sur support électronique sont plus que jamais présents. Enfin, le téléchargement vit actuellement ses meilleurs jours car énormément de sites proposent des vidéos d'épisodes ou de films complets, ou des albums complets de bandes originales au mépris total des copyrights. Cependant, ils limitent les escroqueries que certains avaient l'habitude de monter en faisant payer des vidéos copiées, difficiles à se procurer au début des années 90. Le Net sert donc aujourd'hui à tout et à n'importe quoi, mais il sert surtout les fans et les fabricants de CD vierges... Fera-t-il le café dans l'avenir ? Beaucoup de spécialistes s'accordent à le dire, mais aucun ne sait l'usage que les fans d'animation lui réservent.

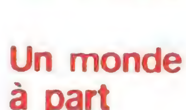
**Cyril**




Pendant que le nombre de sites augmentait en France, le reste du monde faisait de même. La situation était à peu près équivalente chez nos voisins européens tandis qu'en Amérique du Nord les sites de référence sur certains *anime* ou studios commençaient à bien s'installer. Un site se proposa de recenser l'immense bazar qui commençait à se faire sentir : il s'agit d'**Anime Web Turnpike**, toujours en activité aujourd'hui. Avec l'aide des internautes, son créateur Jei Fubler HARVEY tient à jour la base de données de milliers de sites qui constitue le cœur d'Anipike. Orienté principalement vers les sites occidentaux, c'est le site incontournable pour tous ceux qui cherchent des informations ou du matériel sur l'*anime* et le *manga*... ainsi que les adresses des sites officiels qui ont commencé à voir le jour très tôt aux États-Unis. Par exemple, le site de l'éditeur Viz existe depuis 1995. À titre de comparaison, certains éditeurs français n'ont ouvert leur site web que depuis quelques semaines !



△ Le site du studio Ghibli est ancien et a subi plusieurs refontes au cours des années (www.ntv.co.jp/ghibli)



## Un monde à part

Que reste-t-il aujourd'hui ? Et bien, des premiers serveurs uniquement basés sur le téléchargement des fichiers, nous l'avons




1 — Swedish University NETwork

2 — Usenet est le terme qui désigne le réseau constitué par l'ensemble des *newsgroups*. Il existe des *newsgroups* dédiés aux discussions et aux décisions portant sur l'ouverture, la fermeture ou la modification de groupes, etc.

3 — INT : Institut National des Télécommunications

△ Gwenaël LONGO a su rester au top depuis 1996 avec son superbe site sur les *Mystérieuses Cités d'or* (www.citesdor.com)

◁ Tinami est un bon exemple de l'explosion du net au Japon ces dernières années




# LE FILM




△ D'affreux personnages redessinés illustrent l'affiche française du film (qui est aussi l'affiche américaine).

**APRÈS POKÉMON, C'EST AU TOUR DE DIGIMON DE SE LANCER À L'ASSAUT DES SALLES OBSCURES. LE FILM SORT LE 4 AVRIL PROCHAIN, DISTRIBUÉ PAR LA 20TH CENTURY FOX.**

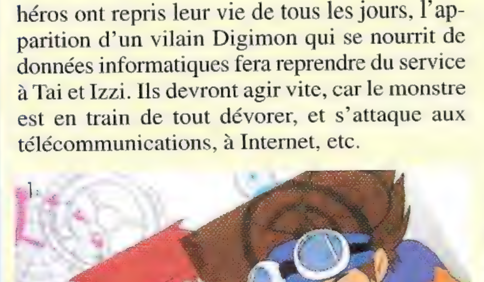
*Digimon - Le Film* devrait plutôt s'intituler *Digimon - LES films* ! En effet, pour porter cette nouvelle génération de petits monstres sur grand écran, la 20th Century Fox a bricolé un habile mélange des deux premiers longs métrages tirés de la série TV, et diffusés l'année dernière au Japon lors des fameux Tôei Anime Fair.

En effet, le principe de ce genre de sorties consiste, à l'origine, à regrouper lors d'une même séance plusieurs films inspirés des séries télévisées à succès du moment. Ainsi, en mars 2000 pouvait-on voir au Japon un premier film de *Digimon*, mais aussi un autre dédié à la série *One Piece*. Puis, en juillet, l'Anime Fair d'été proposait le second film de *Digimon* accompagné de ceux de *Magical Dorémi* et de *Moncolle Knight*. Voila pourquoi chacun de ces films ont généralement des durées assez courtes : entre 30 et 60 minutes. Ceux de *Digimon* faisaient chacun 45 minutes et on comprend bien le soucis que cela pose à l'étranger où l'on est plutôt habitué à des films qui durent entre 90 et 120 minutes.

## L'histoire

Plutôt que de faire comme pour *Dragon Ball Z* (issus aussi des Tôei Anime Fair), dont le film sorti en France en 1995 annonçait clairement deux histoires distinctes, les Américains tentent ici de mélanger les deux films pour donner une longue histoire. Mais le problème, c'est que si le premier film est tiré de la première série de *Digimon*, le second met en scènes les nouveaux personnages de la seconde saison. Le résultat est, du coup, plus ou moins cohérent, et on distingue encore clairement les deux scénarios d'origine.

La première partie permet de retrouver les personnages que l'on connaît bien. L'action se déroule après la fin de la série. Alors que nos héros ont repris leur vie de tous les jours, l'apparition d'un vilain Digimon qui se nourrit de données informatiques fera reprendre du service à Tai et Izzi. Ils devront agir vite, car le monstre est en train de tout dévorer, et s'attaque aux télécommunications, à Internet, etc.



1 & 2 – Tai et Izzi essayent de trouver une solution pour contrer le Digimon qui infeste le Net.
3 à 5 – Dans la seconde partie du film, on aperçoit les héros de *Digimon 02* qui doivent faire face à un vilain Digimon...



Tout est déréglé, c'est la panique, mais cela donnera l'occasion à Agumon et à Tentomon d'évoluer vers de nouvelles transformations ! On croit ensuite l'affaire réglée, quand l'histoire rebondit sur la seconde partie qui tourne autour de Wallace, un jeune internaute américain qui a des soucis avec l'un de ses Digimon. Le groupe qui a succédé à Tai et ses amis devra se rendre aux États-Unis pour l'aider à résoudre ce problème...

Le jeune américain Wallace et son Digimon Omnimon n'est pas étranger aux problèmes de nos amis... ▷

## Drôle de mélange

La fusion de ces deux films n'est pas des plus réussie et les différences sont d'autant plus flagrantes que les graphismes changent énormément d'un film à l'autre. Si le second film garde un *design* assez proche de la série TV, le premier utilise des couleurs et des ambiances nouvelles, certainement pour insister sur le fait que du temps a passé depuis que les premiers héros de l'histoire ont terminé leurs grandes aventures.

Par ailleurs, on devine que souvent, certaines répliques ont été changées pour les besoins du film remanié. Au début, on tente d'ailleurs de nous expliquer ce qu'est Digimon, pour que le public qui ne connaît rien de ces "Monstres Digitaux" ne soit pas trop perdu...

Sachez aussi que la version française reprend les voix habituelles de la série TV.

Enfin, vous aurez la surprise de découvrir juste avant le film un court dessin animé d'*Angela Anaconda,* la série canadienne diffusée sur France 3. Vous la verrez se ruer au cinéma voir, justement, le film de *Digimon* avec ses amies.

**Olivier Fallaix**





Remerciements à Emmanuelle Zinggeler

# NOUVEAUTES VHS





# SUKARU MOON

www.sukaru-moon.com

En raison d'un grand nombre de sorties annoncées prématurément,nous avons indiqué certains titres suceptibles de sortir en avril sous réserve.Nous vous demandons donc d'indiquer un article de remplacement afin d'accélerer le traitement de votre commande.

**TARIF 1** Moins de 5 K7 achetées
**TARIF 2** A partir de 5 K7 achetées
**TARIF 3** A partir de 10 K7 achetées

Offre valable sur les coffrets et K7 VHS
(un coffret 8 K7 = 8 K7 achetees)

# NOUVEAUTES DVD



| | |
|---|---|
| Blue Seed 1 et 2 | 120 F |
| Capitaine Flam vol 1 à 6 | 135 F |
| Capitaine Flam vol 7 | 125 F |
| City Hunter 96 secret service | 139 F |
| Cockpit | 155 F |
| Conan fils du futur 1 à 3 | 135 F |
| Dragon Ball film | 139 F |
| Guerre de Lodoss 1 à 3 | 155 F |
| Gunsmith Cats | 155 F |
| Iria Zeiram | 155 F |
| Jin Roh | 145 F |
| Lost universe 1 et 2 | 115 F |
| Lost universe 3 et 4 | 115 F |
| Macross plus 1 et 2 | 145 F |
| Reincarnations (2 DVD) | 230 F |
| San Ku Kai 1 à 5 | 125 F |
| SOUS RESERVE Sherlock Holmes 1 et 2 | 135 F |
| Silent Mobius 1 et 2 | 125 F |
| Tombeau des lucioles | 180 F |



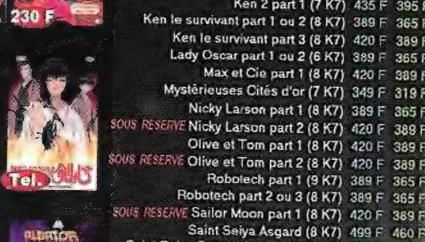



DVD EROTIQUES (reservé aux adultes)

| | |
|---|---|
| Imma Yojo | 139 F |
| Imma Yojo 5 | 149 F |
| Shin Angel 1 et 2 | 149 F |
| Plaisirs de Minerva 1 | 139 F |
| Select X | 139 F |
| Mission Extreme | 139 F |
| Domination Nakite | 139 F |
| Poupée du vice | 139 F |
| Sex fighter | 139 F |
| Robosex | 139 F |

# COFFRETS VIDEO VHS

| | Tarif 2 | Tarif 3 |
|---|---|---|
| Albator 84 (7 K7) | 349 F | 319 F |
| Albator Le corsaire de... 1 ou 2 (7 K7) | 335 F | 309 F |
| Blue Seed (9 K7) | 389 F | 365 F |
| Capitaine Flam part 1 (6 K7) | 319 F | 285 F |
| Capitaine Flam part 2 (7 K7) | 335 F | 309 F |
| Cat's Eyes (9 K7) | 420 F | 389 F |
| Dragon Ball part 1 ou 2 (8 K7) | 389 F | 365 F |
| SOUS RESERVE Dragon Ball part 3 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Dragon Ball Z part 1 ou 2 (8 K7) | 389 F | 365 F |
| Dragon Ball Z part 3 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Evangelion VF (7 K7) | 420 F | 389 F |
| Jayce part 1 ou 2 (9 K7) | 389 F | 365 F |
| Juliette je t'aime part 1 (8 K7) | 389 F | 365 F |
| Juliette je t'aime part 2 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Ken 2 part 1 (7 K7) | 435 F | 395 F |
| Ken le survivant part 1 ou 2 (8 K7) | 389 F | 365 F |
| Ken le survivant part 3 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Lady Oscar part 1 ou 2 (6 K7) | 389 F | 365 F |
| Max et Cie part 1 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Mystérieuses Cités d'or (7 K7) | 349 F | 319 F |
| Nicky Larson part 1 (8 K7) | 389 F | 365 F |
| SOUS RESERVE Nicky Larson part 2 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Olive et Tom part 1 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| SOUS RESERVE Olive et Tom part 2 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Robotech part 1 (9 K7) | 389 F | 365 F |
| Robotech part 2 ou 3 (8 K7) | 389 F | 365 F |
| SOUS RESERVE Sailor Moon part 1 (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Saint Seiya Asgard (8 K7) | 499 F | 460 F |
| Saint Seiya Sanctuaire 1 ou 2 (8 K7) | 389 F | 365 F |
| Slayers 1ere saison (8 K7) | 420 F | 389 F |
| Tom Sawyer part 1 ou 2 (6 K7) | 285 F | 255 F |
| Ulysse 31 (9 K7) | 420 F | 389 F |

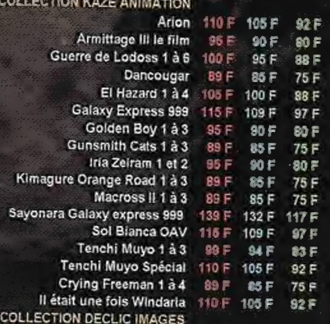


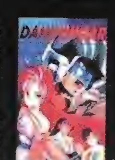


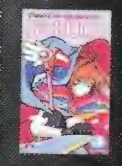
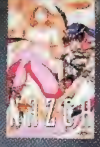

SUKARU MOON
Tél.02.32.24.01.70
Fax.02.32.24.05.25
du lundi au jeudi
de 9h30 à 19h15

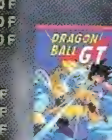
SUKARU MOON - BP 272
27002 EVREUX CEDEX

# VIDEOS VHS A L'UNITE







| COLLECTION DYNAMIC VISIONS | Tarif 1 | Tarif 2 | Tarif 3 |
|---|---|---|---|
| Card Captor Sakura vol 1 à 5 | 115 F | 109 F | 97 F |
| SOUS RESERVE Blue submarine 6 vol 1* | 115 F | 109 F | 97 F |
| SOUS RESERVE Good bye my sweet heart | 115 F | 109 F | 97 F |
| Cutey Honey 1 à 4 | 109 F | 104 F | 92 F |
| Cowboy Bebop 1 à 7* | 115 F | 109 F | 97 F |
| Gunbuster vol 1 à 3* | 115 F | 109 F | 97 F |
| Escaflowne 1 à 9 * | 115 F | 109 F | 97 F |
| Evangelion 1 à 9 * | 115 F | 109 F | 97 F |
| Go Nagal perfect collection 1 | 115 F | 109 F | 97 F |
| Kenshin le Vagabond 1 et 2* | 115 F | 109 F | 97 F |
| Serial Experiments Lain 1 à 5* | 115 F | 109 F | 97 F |
| Utena vol 1 à 5* | 115 F | 109 F | 97 F |
| Hanappe Bazooka * | 115 F | 109 F | 97 F |
| Nazca 1 à 4* | 115 F | 109 F | 97 F |
| COLLECTION KAZE ANIMATION | | | |
| Arion | 110 F | 105 F | 92 F |
| Armittage III le film | 95 F | 90 F | 80 F |
| Guerre de Lodoss 1 à 6 | 100 F | 95 F | 88 F |
| Dancougar | 89 F | 85 F | 75 F |
| El Hazard 1 à 4 | 105 F | 100 F | 88 F |
| Galaxy Express 999 | 115 F | 109 F | 97 F |
| Golden Boy 1 à 3 | 95 F | 90 F | 80 F |
| Gunsmith Cats 1 à 3 | 89 F | 85 F | 75 F |
| Iria Zeiram 1 et 2 | 95 F | 90 F | 80 F |
| Kimagure Orange Road 1 à 3 | 89 F | 85 F | 75 F |
| Macross II 1 à 3 | 89 F | 85 F | 75 F |
| Sayonara Galaxy express 999 | 139 F | 132 F | 117 F |
| Sol Bianca OAV | 115 F | 109 F | 97 F |
| Tenchi Muyo 1 à 3 | 98 F | 94 F | 83 F |
| Tenchi Muyo Spécial | 110 F | 105 F | 92 F |
| Crying Freeman 1 à 4 | 89 F | 85 F | 75 F |
| Il était une fois Windaria | 110 F | 105 F | 92 F |
| COLLECTION DECLIC IMAGES | | | |
| Silent Mobius 1 à 9* | 89 F | 85 F | 75 F |
| El Hazard le monde alternatif 1 à 8* | 89 F | 85 F | 75 F |
| Gatchaman OAV vol 1 à 3* | 115 F | 109 F | 97 F |
| Blue Seed 1 à 9 | 89 F | 85 F | 75 F |
| Gandalla vol 1 à 8* | 89 F | 85 F | 75 F |
| Captain Tylor vol 1 à 6* | 89 F | 85 F | 75 F |
| Lost Universe vol 1 à 8* | 89 F | 85 F | 75 F |
| Sol Bianca "the legacy" vol 1* | 89 F | 85 F | 75 F |
| Soul Hunter 1 à 8* | 89 F | 85 F | 75 F |
| COLLECTION MANGA POWER | | | |
| Dragon Ball GT 1 à 8 | 95 F | 90 F | 80 F |
| SOUS RESERVE Dragon Ball GT 9 à 11 | 95 F | 90 F | 80 F |
| Ken Le Film | 89 F | 85 F | 75 F |
| Max et Compagnie le Film | 89 F | 85 F | 75 F |
| Max et Compagnie OAV | 89 F | 85 F | 75 F |
| Sailor Moon le Film | 89 F | 85 F | 75 F |
| COLLECTION IDP | | | |
| Slayers 1ère saison 1 à 8 * | 89 F | 85 F | 75 F |
| Slayers Next 1 à 8 * | 89 F | 85 F | 75 F |
| Slayers Try 1 à 8* | 89 F | 85 F | 75 F |
| Sherlock Holmes 1 à 9 | 89 F | 85 F | 75 F |
| Conan fils du futur 1 à 9 | 89 F | 85 F | 75 F |
| COLLECTION TOEI ANIMATION | | | |
| Ken 2 Fist of a north star 1 à 7* | 115 F | 109 F | 97 F |
| Dragon Ball l'armée du ruban rouge | 115 F | 109 F | 97 F |
| COLLECTIONS DIVERSES | | | |
| Perfect Blue VF | 159 F | 151 F | 135 F |
| Jin Roh (VO ou VOSTF) | 119 F | 113 F | 100 F |
| COLLECTION MANGA VIDEO | | | |
| Akira | 95 F | 90 F | 80 F |
| Ghost in the shell | 95 F | 90 F | 80 F |
| Ninja Scroll | 95 F | 90 F | 80 F |
| Dominion Tank police 1 et 2 | 95 F | 90 F | 80 F |
| Patlabor 1 et 2 | 95 F | 90 F | 80 F |
| Guyver 1 à 6 | 95 F | 90 F | 80 F |
| Cyber City 1 à 3 | 95 F | 90 F | 80 F |
| VIDEOS RESERVEES AUX ADULTES | | | |
| COLLECTION KATSUMI | | | |
| Alien From Darkness | 75 F | 71 F | 63 F |
| Can Can Bunny | 75 F | 71 F | 63 F |
| Dragon Pink 1 à 3 | 75 F | 71 F | 63 F |
| Emmy la Cochonne | 75 F | 71 F | 63 F |
| Parade Parade | 75 F | 71 F | 63 F |
| Select'X 1 à 3 | 75 F | 71 F | 63 F |
| Shin Angel 1 à 5 | 75 F | 71 F | 63 F |
| Stainless Night | 75 F | 71 F | 63 F |
| Visionary | 85 F | 81 F | 71 F |
| COLLECTION BANZAI | | | |
| Domination Nakite | 115 F | 109 F | 97 F |
| Robosex | 115 F | 109 F | 97 F |
| Imma yojo 5 | 115 F | 109 F | 97 F |
| COLLECTION EVA | | | |
| L'Ange des Ténèbres 1 à 4 | 109 F | 104 F | 92 F |
| Magical Twilight 1 à 3 | 95 F | 90 F | 80 F |
| Mile Météo 1 et 2* | 89 F | 85 F | 75 F |
| Twin Angels 2 à 4 | 85 F | 81 F | 71 F |
| Twin Dolls 1 et 2 | 109 F | 104 F | 92 F |
| Urotsukidoji IV 1 à 3 | 119 F | 113 F | 100 F |
| DIVERSES COLLECTIONS | | | |
| Plaisirs de Minerva vol 1 à 3 | 115 F | 109 F | 97 F |
| Sailor and the 7 balls Z | 129 F | 123 F | 108 F |

* titre présenté uniquement en VOSTF

**CONDITIONS GENERALES DE VENTE :**
1- Dans la limite des stocks disponibles;
2- Les prix s'entendent à l'unité,
3- Photos non contractuelles; sous réserve d'erreurs typographiques.
4- Les retards de donnent pas droit à l'acheteur d'annuler la commande ou de refuser la marchandise ou de réclamer des dommages et intérets;
5- Les retours de marchandises deffectueuses sont à la charge du client.
6- Le règlement est encaissé dès l'expédition;

**COORDONNEES CLIENT**

NOM : ______________________
PRENOM : ______________________
ADRESSE : ______________________
______________________
CODE POSTAL : ______________________
VILLE : ______________________
TELEPHONE : ______________________
Changement d'adresse : __

**REGLEMENT**

CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CRBT (port 80 F) ☐
CARTE BANCAIRE ☐
|__|__|__|__| Exp. Fin |__|__|
Signature :

| DESIGNATION DES ARTICLES COMMANDES | MONTANT |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Total hors frais de port | |
| Participation aux frais de port | |
| Colissimo suivi : 30 F<br>Colissimo suivi rec : 40 F<br>Chronopost : 70 F — TOTAL A PAYER | |



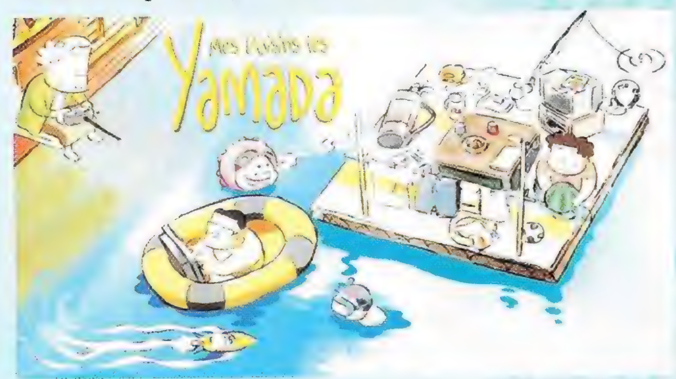
△ Départ de la descente en bobsleigh en tenue de mariés traditionnels

# Mes Voisins les Yamada

**SUR NOS ÉCRANS SI PARCIMONIEUX DANS CE DOMAINE PARAÎT LE 4 AVRIL UN LONG MÉTRAGE ANIMÉ JAPONAIS, MES VOISINS LES YAMADA. AINSI QUE CE TITRE, ÉVIDENT CLIN D'OEIL À MON VOISIN TOTORO, L'INDIQUE AU PUBLIC, IL S'AGIT D'UNE PRODUCTION GHIBLI, NON PAS SIGNÉE PAR MIYAZAKI HAYAO MAIS PAR SON AMI ET ASSOCIÉ TAKAHATA ISAO.**

1 – Buson (XVIII^e siècle) use aussi du trait sûr aux airs faussement maladroits, du caricatural...
2 – ... et des couleurs pâles, jetées comme négligemment
3 – Enfin, Buson illustrait lui-même et calligraphiait ses *haiku*

Rappelons qu'AnimeLand a déjà donné (n°55, octobre 1999) un article et une interview du réalisateur à propos du film, sorti au Japon au mois de juillet précédent. Malgré la réputation internationale des Studios Ghibli, c'est un an et neuf mois plus tard (!) que nous pouvons en bénéficier. C'est le mot car il s'agit d'un grand film, drôle, chaleureux, fin, d'une technique subtilement brillante. On ne le voit pourtant pas sans étonnement.

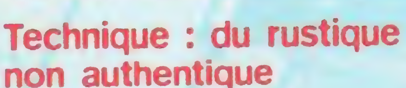



## Objet Visuel Non Identifié ?

D'une part il y a la forme, nous y reviendrons. Stylisation caricaturale des personnages, vacuité de la plupart des décors, crayonnés aux vagues remplissages en guise de colorisation : on se croirait face à un court métrage d'Art et d'Essai.

D'autre part il y a le fond. Sur 1 h 44 se déroule une comédie à sketches traitant de la vie terre-à-terre, sans événements, très peu "américanisée" de la famille Yamada. Certes ils sont amusants, mais bien moins loufoques que les Simpsons par exemple. Ce fond garde son potentiel de surprise lorsqu'on sait qu'il vient d'un *manga* en quatre cases verticales d'Ishii Hisaishi diffusé dans Asahi Shinbun et ciblant les adultes mûrs, les "Salary Men". La cible du film serait-elle identique ? De fait le héros en point de mire principal correspond au *pater familias* en complet-veston, Takashi. Le propos atteint cependant une plus grande profondeur et l'immense talent, bien japonais, du réalisateur sait nous charmer du je-ne-sais-quoi et du presque-rien.

Enfin, viser en animation une cible vraiment mûre, bien qu'elle soit encore à convertir au dessin animé, ce n'est pas forcément un mauvais calcul dans le contexte démographique du Japon et de l'Occident. Le producteur et instigateur Suzuki Toshio y a sûrement pensé, même s'il n'imaginait au départ qu'une série TV de courts métrages de trois minutes par jour.



## Technique : du rustique non authentique

Ce qui frappe d'abord, c'est que les personnages, membres très courts, têtes et bouches énormes, tiennent en huit ou neuf coups de crayon : les toutes premières images passent d'un rond-soleil à un carré-nuit et à un triangle-montagne avant que la grand-mère et le chien ne s'esquissent sous nos yeux afin de nous le démontrer. Le décor, les effets de foule, sont à peine suggérés, griffonnés, hachurés. Des taches pâles aux allures d'aquarelle remplissent approximativement ce canevas rustique. Le très modeste directeur d'animation Tanabe Osamu — pourtant encensé par Takahata ! — se dit « *peu doué pour dessiner minutieusement* »[1] et nous engage tout comme il est censé avoir fait à « *ne pas nous casser la tête devant ce film* ». C'est oublier que la démarche est très volontariste et qu'il a finement travaillé le réalisme des mouvements. En réalité, son objectif comme celui de Takahata, d'après leurs propres dires, consistait à restituer le mouvement plus vivant qu'ils avaient constaté sur les animations au crayon de *Pompoko*, et à déclarer la guerre au cellulo selon le mot d'ordre du Canadien Frédéric Back (lui-même élève du grand Norman Mac

LAREN). L'emploi systématique de l'ordinateur permettait en fait de sauvegarder le crayonné sur papier ! Ce qui n'empêche pas de remarquables séquences en 3D, les descentes en bobsleigh du début notamment (sous la direction de MOMOSE Yoshiyuki ainsi que les effets d'aquarelle). Il s'agissait aussi pour TAKAHATA de « *ne pas enfermer les spectateurs dans un autre monde avec une fausse réalité* » : c'est par sens du réel authentique qu'on exclut les effets réalistes... Qui plus est, on ne peut trahir le style d'épure de ces satires sociales en quatre cases des journaux ; à noter le très grand succès actuel au Japon de la série TV animée adaptant l'un de ces *manga* minimalistes, *Crayon Shin-chan*. "Laxisme" et "décontraction" au sein du Studio Ghibli semblent donc une pose un peu affectée.

## Comme un ancien poème

De toute façon, l'illustration du film par des *haiku*, ces fameux poèmes au sens allusif, gêne un peu le spectateur qui ne voudrait en rien « se casser la tête ». Dès le titre original, *Hô-hokekyo Tonari no Yamada*, le premier mot représente le cri de l'*uguisu*, sorte d'alouette spécifique du Japon que de nombreux *haiku* invoquent pour symboliser le printemps et la joie — il y en avait sûrement plusieurs dans la cinquantaine de ces poèmes présélectionnés par TAKAHATA. La construction du film par phases saisonnières correspond à la façon de classer les *haiku* dans les anthologies classiques d'usage scolaire, et notre réalisateur de remarquer : « *je crains que certains, qui en gardent de mauvais souvenirs d'écoliers, ne prennent pas plaisir à voir ce film* ». De fait il n'en a conservé que neuf. L'espace nous manque pour en détailler le sens, disons seulement que le *haiku* est une strophe de trois (parfois deux) vers, résultat d'une fragmentation du plus ancien *tanka* de cinq vers. Virtuose litote d'un désabusé ou émerveillé vague-à-l'âme (*aware*) mêlé de drôlerie fantasque par l'influence du Zen errant (secte *obaku* ou... *Hôkekyo* justement !) ce poème prit tout son éclat chez BASHÔ et BUSON, cités dans le film. Le *haiku* est aussi une calligraphie, donc un dessin, fait pour être lu-vu ; il décrit non la nature, mais la condition de l'homme dans la nature : immuablement dérisoire, comme celle des Yamada au fond de leur banlieue. TAKAHATA serait-il bouddhiste ?

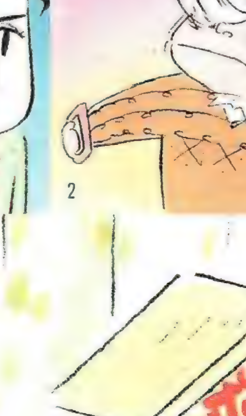
La culture du vieux Japon interfère aussi par le pictural et le légendaire. Dès le début se reconnaît une estampe (*ukiyo-e*) fameuse : *La Vague* de HOKUSAÏ ; la séquence où les parents trouvent leurs enfants les montre naviguant au cœur d'un « paysage à l'encre » (*sumi-e*) dans le style de Sesshû (fin XVe s.), avant de trouver leur fils dans une pêche (légende de Momotaro) et leur fille dans un bambou tranché (Conte du Coupeur de Bambous). Comme on s'empresse de nous montrer aussi des traditions occidentales, bébés nés dans les choux et cigognes apportant les enfants dans un sac, il est clair qu'il s'agit juste d'un joyeux méli-mélo (d'où toutefois la sexualité est gommée...). L'aspect de simples aquarelles à la main des décors connote la poésie des livres féeriques pour les petits (c'est un domaine où brillent les illustrateurs japonais) ; et l'on pense encore à BUSON, à ses dessins lâches colorés de taches très libres. Les "tronches" des Yamada eux-mêmes rappellent les excentricités caricaturales de SENGAÏ. Dérision humoristique, toutes ces "hautes" références à propos de la vie un brin Bidochon des Yamada ? oui, et aussi probable nostalgie du passé dont, après tout, chaque film de TAKAHATA est chargé…

## Hyper-Nippon, pas cyber-Nippon

À propos de japonisme et de passé, il ne faut pas oublier que le *manga* d'ISHII se rapporte à un type humain très relativement "moderne" et passablement exotique aux yeux des Occidentaux : le *sararyman* — ou *Salary Man* — invariablement en chemise blanche, cravate neutre et costume sombre, employé *lambda* d'une grande *Zaibatsu* à laquelle il doit un travail simple, répétitif et quantitatif. Jamais jugé sur ses compétences originales mais sur son assiduité, le *Salary Man* avancera donc à l'ancienneté pourvu de savoir rester tard au bureau, ce qui est vivement critiqué par certains Occidentaux.

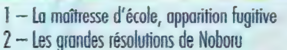
On le sait peu, au Japon la journée commence également assez tard. Pourtant un jour Takashi rate son train, son rendez-vous avec le client, sa journée, d'où catastrophe ! Monde bien étranger à un cadre occidental chef de service comme lui et qui a plusieurs moyens de se tirer d'affaire. Ainsi, bien que l'on rie beaucoup en regardant vivre les Yamada (le duel de télécommande, suivi d'un inénarrable tango, vaut le détour à lui seul !), certains gags tombent à plat parce qu'ils se fondent sur une culture de tradition, ne concernant d'ailleurs au Japon que les vieilles générations. Par exemple, comme des invités vont venir et qu'il y a un peu de désordre, Matsuko, l'*oba-san* (= Bobonne), ouvre tous les placards et sort caisses, futons, linge, chapeaux, etc., lançant : « *on leur dira qu'on est en plein ménage de printemps !* ». En effet au Japon, à cause d'un climat aussi contrasté que régulier, ce ménage prend des proportions inconnues ailleurs (dont l'aspect de rite *shinto* purificateur n'est pas absent) d'où excuse "imparable" pour Matsuko. En revanche, un léger désordre devant des invités serait une vraie tache









1 – La maîtresse d'école, apparition fugitive
2 – Les grandes résolutions de Noboru
3 – Toute créature mérite une attention. Bouddhiste ?
4 – D'un autre côté, Pochi ne mérite pas grand-chose…

sur sa réputation de femme au foyer. En général sa "paresse" — qui est réelle mais se borne parfois à "piéger" quelqu'un de la famille pour qu'il effectue une simple petite aide — est censée être un phénomène incroyable, donc hilarant. Même sorte de rire supposé lorsqu'elle se réjouit d'avoir déjà rentré le linge, vu qu'il pleut, et qu'à ce moment la grand-mère lui fait remarquer (avec une injure non traduite, *yaro* !) qu'elle ne l'avait pas encore étendu. Autant dire que les féministes trouveront à redire à l'humour des compères ISHII et TAKAHATA. Cependant malgré leur empathie certaine envers Takashi, celui-ci n'est pas plus épargné, bête et peureux, que les autres Yamada, et le film reste globalement très drôle, avec une superbe économie de moyens dans les situations. Quoi de plus banal que le début de chaque sketch (quelquefois souligné d'un titre) ? Que se passe-t-il ensuite ? Presque rien, et l'on rit.

On rangera dans le japonisme le plaisir de s'installer en famille sous le *kotatsu* (la table chauffée) en hiver, et tout ce ronronnement d'aise rien qu'à la vie de voisinage, de quartier populo où tout le monde se connaît. Groupisme nippon ? N'oublions pas les louanges analogues de PRÉVERT à l'atmosphère chaleureuse de son coin d'arrondissement, autour du bistrot, ou bien le côté attachant des Simpsons et de leur galerie de personnages avoisinants. Mais peut-on aller jusqu'à dire avec TAKAHATA : « *Nous serions ravis d'avoir les Yamada pour voisins ; vivre à côté d'eux nous serait agréable ; nous serions en pleine forme* »... ? Ce qui nous amène à la philosophie sociale qui, venue sans doute d'ISHII Hisaishi, se trouve assumée, approfondie et défendue par le réalisateur.

## Laissez tomber la vie rêvée des anges

Deux passages ici en révèlent les grandes lignes : l'un où Noboru, le fils Yamada, feuillette un *shôjo manga* plein de créatures aussi élégantes et longilignes que lui-même ou ses parents sont courtauds et laids (on admire le choc des styles au moment du retour au "réel" !). Cela le laissera fort déprimé, après une discussion avec ses décevants géniteurs — discussion qui, au contraire, frappe d'une illumination la petite Nonoko : ainsi ses parents, eux aussi, ont été amoureux, se sont mariés ? En cela réside la réplique de TAKAHATA aux jeunes rêveurs d'impossible idéal. Les Yamada sont "beaux" et émouvants à force d'acharnement à s'aimer malgré la déconvenue que leur renvoie leur miroir de médiocrité. L'auteur du film va jusqu'à soutenir que « *les dessins animés japonais enferment les jeunes dans un monde fantasmagorique, alors que leur rôle devrait être, comme les BD pour adultes, de nous aider à mieux vivre la réalité* ».

Justement l'autre séquence-paradigme de cette philosophie, c'est la caricature moqueuse des exploits de *Gekko Kamen*, « Masque de Lune », ce vieux fantasme de Takashi qui a volé en éclats quand il fut lamentable face aux voyous à moto. Abattu, pensif, il découvre enfin la réalité. En contraste, la grand-mère, Shige, a complètement dominé la situation par sa pragmatique lucidité sur ce qu'est un voyou (et par sa "bonne vieille" morale).

Les deux discours de mariage, l'un vers le début, l'autre peu avant la fin, insistent sur cette "sagesse" : ce sont les concessions et les renonciations aux idéaux trop brillants qui seules évitent le déchirement, la fin du bonheur. Cela n'a rien d'erroné, c'est même profondément juste. Seulement c'est paternel, c'est même grand-paternel. TAKAHATA a beau s'évertuer à la parer de féerie par de magnifiques effets de *haiku*, descente de gâteau de mariage en bobsleigh, envolées en ombrelles ; ANO Yakiko a beau la chanter guillerette, fraîche et naïve, la vie-Yamada, désuète et conformiste, n'a qu'un charme limité.

De plus, le pendant symétrique (le cadre moral) fourni au film par ces deux discours de mariage assénés au micro — malgré le comique de celui de Takashi, obligé de se transcender parce qu'il n'a pas son petit papier — voilà qui semble un peu pesant. Même au Japon.



△ Les vacances des Yamada, banales au possible



◁ Le *pater familias* perd la face...

◁ ... Mais il est conforté par la tendresse familiale

## Comme un soleil d'hiver

On en revient donc au problème posé par tous les films de TAKAHATA (et déjà signalé par notre article du n°55) : celui du sujet. Bien que l'on ressorte de la salle invariablement ébloui par le génie du maître, la thèse toujours plus ou moins anti-progressiste amène quelques réticences. Avis d'une Japonaise de 36 ans à qui l'on citait l'opinion de TAKAHATA « *Les Yamada sont peut-être la famille idéale* » : « *— Mais c'est tout le contraire. C'est une famille qui n'a pas de vraie vie affective* ». Et une autre, plus jeune, s'exprimant comme elle peut en français : « *TAKAHATA, c'est sombre* ». Au fait, ce n'est ni demain ni jamais que les jeunes renonceront à rêver leur vie sur le mode héroïque ou romantique... « *Les conseils de la vieillesse à la jeunesse sont comme le soleil d'hiver : ils éclairent sans réchauffer* » (VAUVENARGUES).

Le *manga* d'ISHII Hisaishi, lui, n'a pas de mal à trouver son public, surtout masculin et vieillissant dans la nostalgie du monde — complètement fissuré par la crise — de l'« emploi à vie » et de la femme au foyer ; mais qu'en est-il pour ce long métrage à budget plus lourd même que *Princesse Mononoké* ? Et pourtant combien il mérite d'être vu ! Irrésistible de drôlerie, superbe techniquement, poétiquement, musicalement (encore bravo à ANO Yakiko !), il ne manque pas non plus de poser une question profonde. Répondons-y en défendant la nécessité de l'existence des deux familles de films animés : *Mes Voisins les Yamada*, et *Ghost in the Shell* pour choisir un parfait contrepoint.

**Yannick DUPON-HIRAO**

1 — Toutes les citations du réalisateur ou de ses collaborateurs sont extraites des notes d'intention et interviews.





◁ Autre grande résolution de Noboru (juste après les examens !)



Un *haiku* dit : « La face de l'escargot est celle de Bouddha » ▷

Après Princesse Mononoke et Mon voisin Totoro, le nouveau film des studios Ghibli

# Mes Voisins les Yamada

Un film de ISAO TAKAHATA

http://yamada.cartexpress.com

UN FILM DE ISAO TAKAHATA « MES VOISINS LES YAMADA » PRODUCTEUR EXÉCUTIF YASUYOSHI TOKUMA BANDE DESSINÉE ORIGINALE DE HISAICHI ISHII PUBLIÉE PAR TOKUMA SHOTEN, ASAHI SHIMBUN ET CHANNEL ZERO SCÉNARIO DE ISAO TAKAHATA MUSIQUE DE AKIKO YANO

TOKUMA SHOTEN STUDIOS GHIBLI NIPPON TELEVISION NETWORK HAKUHODO ET BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT PRÉSENTENT

UNE PRODUCTION DES STUDIOS GHIBLI « MES VOISINS LES YAMADA » PRODUIT PAR TOSHIO SUZUKI RÉALISÉ PAR ISAO TAKAHATA

www.ocean-films.com













Artwork : APM Publicité - RCS Nanterre B 400 434 221

# Gloups je suis un poisson

**DÉJÀ SORTI AU DANEMARK, SON PAYS D'ORIGINE, GLOUPS ! JE SUIS UN POISSON A DÉMARRÉ EN TÊTE DU BOX-OFFICE DÈS LE PREMIER WEEK-END ! ON ATTEND DONC AVEC IMPATIENCE SA SORTIE EN FRANCE, PRÉVUE EN AVRIL PROCHAIN. CE GRAND FILM EUROPÉEN NOUS MONTRE LA MULTIPLICITÉ DES MÉTHODES DE TRAVAIL OFFERTES ACTUELLEMENT À UN RÉALISATEUR ET NOUS DÉVOILE LE MONDE SOUS-MARIN, MIEUX QU'ON NE L'AVAIT FAIT JUSQU'ALORS DANS L'ANIMATION.**

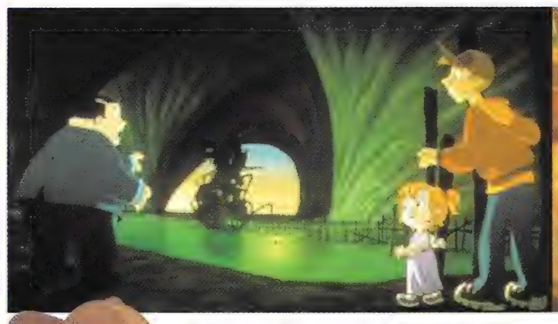
Construit autour d'un scénario solide, original, ce long métrage d'animation est accessible à un large public. C'est un dessin animé musical qui plaira aux enfants. Les adultes peuvent y voir une comédie légèrement corrosive, qui n'est pas sans rapport avec l'évolution technologique, les sciences dites "nouvelles" — biotechnologie, clonages, organismes génétiquement modifiés… — et leur exploitation à des fins commerciales.

Ce qui ne devait être qu'un film à tout petit budget — les ambitions et le scénario grandissant — est devenu un grand projet européen, coproduit par plusieurs studios : A-Films, studio danois à l'origine de l'idée du film et de sa concrétisation, Munich-Animation pour l'Allemagne, TerraGlyph pour l'Irlande et l'EIV à Hambourg. Soixante animateurs ont dessiné dans leurs studios respectifs durant quinze mois à Copenhague, Dublin, Munich et même Orlando en Floride !

## Plutôt pop, vif et décapant

Le monde sous-marin de Michael HEGNER et Mark FJELDMARK, les réalisateurs danois, est un monde plutôt pop, le producteur des CARDIGANS a même écrit une des chansons de la BO, d'un humour vif et décapant ! Le montage *cut* des scènes, l'histoire, une course contre la montre dans les fonds marins, en font un vrai film d'action ! 48 heures : c'est le temps imparti à Fly, Charles et Stella, trois enfants transformés en poissons, pour retrouver leur forme humaine. Ils se sont métamorphosés grâce à l'invention du Professeur Crevette, un brin déjanté, mais entièrement dévoué à la science. C'est la figure scientifique de Merlin l'enchanteur ; le portrait brossé d'un savant fou, chercheur en biologie moléculaire…

Ce retournement de situation permet au public de vivre les distorsions de ces trois personnages et de plonger avec eux au fond de l'Océan.



△ Suspense : Passage secret et souterrain comme dans les vrais châteaux médiévaux



△ Surprise : Incursion dans l'antre du génie

### AVANT

• Fly Grand frère responsable et débordant d'affection pour sa petite sœur Stella, c'est le héros, le meneur de cette histoire ! Il a 13 ans et c'est l'exemple typique de l'adolescent à l'aise dans la vie comme sur son skate.

• Charles, dit Chuck Il est l'exact contraire de son cousin Fly : peureux, introverti et solitaire. C'est un enfant unique, passionné de physique-chimie. Son ordinateur est son terrain de jeu favori.

• Stella Cette délicieuse fillette s'entend très bien avec son grand frère. Ses couettes hautes, sa robe rose et sa petite voix aigue lui donnent un air de bébé attendrissant, qui a besoin d'être protégé…

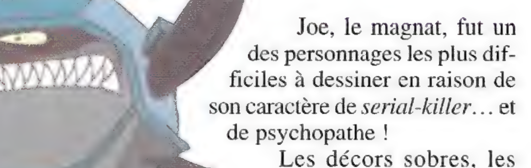
### APRÈS

• Fly devient un poisson volant californien rapide. Il apprend à apprécier son cousin Charles, qu'il considérait jusqu'alors comme un garçon ennuyeux.

• Charles se transforme en une lente méduse et s'en sort grâce à ses connaissances scientifiques. Il prend peu à peu confiance en lui-même et se forge une nouvelle personnalité.

• Stella devient une mignonne petite étoile de mer sans défense et fait la connaissance de Sacha, un petit hippocampe, qui devient vite son meilleur ami.







## L'ÉQUIPE

• **Stefan Fjeldmark** : *Gloups ! Je suis un poisson* est son premier long métrage en tant que réalisateur. Né en 1964, ce dessinateur s'oriente très rapidement vers le dessin animé et collabore à diverses productions en tant que responsable de l'animation. En 1988, il participe à la création du studio A-Film, spécialisé dans l'animation. Il co-réalise *When Life departs*, sélectionné aux Oscars dans la catégorie du meilleur court métrage d'animation.

• **Michael Hegner** : C'est son premier long métrage d'animation en tant que réalisateur. Né en 1966, il acquiert son expérience de réalisateur sur de nombreux spots publicitaires pour des marques comme Lego, Tuborg… et son travail pour la campagne de sensibilisation au don d'organes lui vaut de recevoir de nombreux prix internationaux. Il a participé à la conception de deux longs métrages animés produits en Allemagne, *Werner* et *Der Kleine Punker*.

• **Karsten Kilerich** : C'est sa première participation au scénario d'un long métrage. Co-fondateur d'A-Films, il collabore en tant que réalisateur à différentes séries télévisées et courts métrages, dont *When Life departs*.

• **Eberhard Junkersdorf** : C'est le producteur du long métrage. Il fonde en en 1973 la Bioskop-Film aux côtés de Volker Schlöndorff et Reinhard Hauff et crée le Munich-Animation en 1995.

## Un mariage réussi de 2D et 3D

La réversibilité de l'espèce est en marche ; l'antidote du génie échoue au fond de l'Océan et transmet aux poissons une forme d'intelligence humaine, ainsi que la parole !

Joe, poisson pilote chargé du nettoyage des dents d'un benêt de requin, devient le magnat des fonds marins. Il exploite la découverte du chercheur à des fins personnelles et construit sa *start-up* aquatique, ancrée au fond des eaux, dans l'épave d'un gigantesque paquebot.

Pour suggérer l'ambiance quasi-mystique des fonds marins, nous signaler, avec une pointe de danger et d'angoisse, que nous nous enfonçons de plus en plus vers le fond de la mer, les réalisateurs ont joué sur le rallongement des séquences, afin que la musique, la mise-en-scène, aient le temps d'instaurer cette ambiance. Un climat par ailleurs accentué par la profondeur de champ et l'emploi de contrastes nets. Michael Hegner et Mark Fjeldmark ont confié la BO, primordiale dans la réussite du film, à Soren Hyldgaard, nominé aux Roberts, l'équivalent danois de nos Césars, pour la musique du film *The One and Only*. Les prises en son direct ont même été travaillées dans une tenue de plongée, au sein d'un immense aquarium installé dans le studio du son.

## Technique du dessin manuel

Les réalisateurs ont dessiné les personnages à la main, mis ensuite en couleurs grâce à un logiciel 2D, pour ne pas briser l'expression des visages, l'émotion ou le caractère. Stella, la délicieuse fillette, conserve son air de bébé attendrissant ; Fly, son grand frère, l'expression d'un adolescent enjoué et Charles, dit Chuck, le cousin introverti, passionné de chimie et de physique, garde son caractère timoré.

Les transformer en poissons fut un exercice périlleux ! Il fallait que le poisson reflète leur caractéristique dominante et l'amplifie juste assez pour que l'on reconnaisse le personnage. Fly devient un poisson volant californien, un poisson-chat rapide et impulsif ; Stella, une petite étoile de Mer et Charles se transforme en une lente méduse…

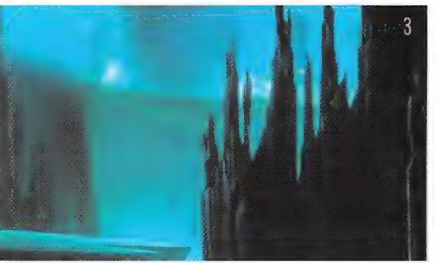




△ Émotion : La petite Stella est la toute première à explorer les fonds marins



△ Action : Aventure et combats au fond de l'océan



1, 2 & 3 – Mariage réussi de dessins 2D et d'objets 3D : petites bulles d'oxygène, fonds marins et raies de lumière, décors aquatiques…

Joe, le magnat, fut un des personnages les plus difficiles à dessiner en raison de son caractère de *serial-killer*… et de psychopathe !

Les décors sobres, les fonds marins principalement en vert et bleu, les grands bancs de poissons, les raies de lumière, sont réalisés en 3D.

Les toutes premières images du film, par exemple, sont des vues sous-marines d'un aplat bleu turquoise imprégné de petites bulles d'air, que l'on peut aisément confondre avec des prises de vue réelles. Les bancs de poissons en 3D vifs et colorés, qui suivent cette scène, défilent comme des tableaux en jeux géométriques, particulièrement bien composés. Les fonds marins en 3D sont harmonieusement mêlés aux personnages animés en 2D, ce qui évite d'obtenir une facture trop "polie".

Mais l'architecture des décors, conçue en 3D, relève d'une grande inventivité : l'emploi de cette technologie permet en effet de configurer en volume les lieux et l'espace.

Les voûtes de l'ancienne crypte, le laboratoire du génie scientifique — un *design* à la Jules Verne — et l'Empire aquatique sont tracés en volume, ce qui confère à l'espace une aura plus magique et assez proche du fantastique.

Quand science et fiction se rejoignent… une perspective critique, sans doute soulevée par le film, sur l'avenir des biotechnologies.

À méditer…

**Maryline Fournier**

Amon joue avec la lumière ▷





△ Fuite en voiture

▽ Rencontre avec Urusu



# Kaze o mita shônen
## Le garçon qui avait vu le vent

**PARMI LES FILMS D'ANIMATIONS SORTIS RÉCEMMENT EN SALLES AU JAPON, ON COMPTE UN CERTAIN NOMBRE D'ŒUVRES ADAPTÉES DE SÉRIES ANIMÉES TÉLÉVISÉES, ET ASSEZ PEU D'ŒUVRES ORIGINALES. *KAZE O MITA SHÔNEN* FAIT PARTIE DE CES DERNIÈRES QUI SE FONT RARES CES TEMPS-CI AU PAYS DU SOLEIL LEVANT.**

Sorti le 22 juillet 2000 dans les salles de cinéma japonaises, *Kaze o mita shônen* est inspiré du roman du même nom de C.W. Nichols, et dont le titre peut se traduire en français par « *Le garçon qui avait vu le vent* ».

Même si l'animation, bien que correcte, n'a rien d'extraordinaire, l'histoire, elle, est plutôt rafraîchissante. Jugez plutôt.

### Un scénario plein de fraîcheur...

Le professeur Fritz et sa famille vivent dans la ville de Hanberu, au Royaume du Dragon d'Or, dirigé par Branick. C'est un dictateur en costume militaire, aux yeux étroits et au visage long, avec des airs de Katô dans les OAVs de *Doomed Megalopolis*, en un mot, le prototype parfait du vilain méchant. Un jour, le fils du professeur, Amon, trouve un petit animal mourrant. Très touché, il parvient à le sauver grâce à une force mystérieuse qui se manifeste alors sous la forme d'une lumière dorée. Le père et son fils en gardent le secret pour eux. Cependant le professeur, scientifique de génie, commence des recherches sur cette énergie en faisant "jouer" son fils avec cette lumière, et réussit à créer à partir d'elle une source d'énergie fabuleuse. Mais, lui et son assistante, Lucia, conduisaient leurs recherches pour le compte de Branick qui souhaite fabriquer, à partir de cette énergie, une arme terrible.

◁ Le dictateur Branick

Un jour, à la grande tristesse d'Amon, qui doit se séparer de son petit animal préféré et ne comprend pas grand-chose à tout ça, le professeur part en voiture avec sa femme Margot et son fils, après avoir fait brûler sa maison et tous ses papiers de recherche. Il veut fuir et atteindre la frontière pour ne pas avoir à continuer ses travaux pour un monstre comme Branick. Malheureusement, ils sont rattrapés par l'armée et leur voiture tombe dans un ravin. Seul Amon en réchappe miraculeusement, mais il n'a à présent plus de famille...

Lucia se charge d'Amon, mais celui-ci comprend, en surprenant une conversation, qu'elle est au service de Branick et désire continuer les recherches de son père pour son compte. Ils se trouvent alors dans le dirigeable du dictateur, et Amon, qui veut s'enfuir, se retrouve sur la passerelle quand lui appa-



### C.W. NICHOLS

Le nom de cet auteur ne vous dit probablement rien, mais au Japon il est relativement célèbre, particulièrement dans le domaine des livres pour enfants. Né au Pays de Galles en 1940, C.W. Nichols est un naturaliste qui a beaucoup voyagé de part le monde, il a vécu entre autres au Canada et en Ethiopie et même travaillé pour des parcs nationaux. En 1980, il s'est installé dans la région de Nagano, et depuis il écrit, en particulier des livres pour enfants publiés au Japon, tout en restant très actif au sein d'associations écologistes, fidèle à sa philosophie personnelle. À noter qu'en 1995, il a pris la nationalité japonaise.

Parmi les œuvres de Nichols on peut en noter deux en particulier : *Kaze o mita shônen*, à présent adapté en long métrage d'animation, et *Tree*, publié en 1989 chez Tokuma Shôten, illustré (couverture incluse) par Miyazaki Hayao et contenant une interview de ce dernier et de Nichols. Il faut dire que les deux hommes sont unis par un même amour de la nature...

Lucia et son amant, Branick ▷

raît un aigle d'or. Ce dernier lui explique que, comme le peuple du vent, il peut voler et Amon, acculé, qui n'y croit pas au début, finit par écarter les bras et s'envoler dans une lumière dorée.

Pour l'anecdote, l'aigle est doublé par ISHIDA Tarô, doubleur attitré de Gene HACKMAN et de Peter FALK (*Colombo*), qui a entre autres doublé le Comte Cagliostro dans le film *Lupin III, Le château de Cagliostro* réalisé par MIYAZAKI Hayao.





△ ▽ Le dirigeable du dictateur et l'aigle d'or

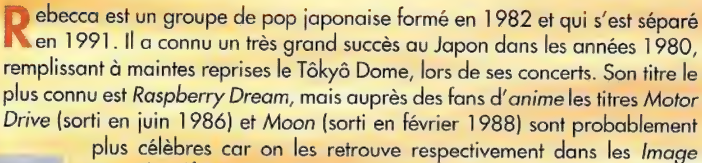
Amon se retrouve alors sur une île où vit un ours géant, Urusu (prononcer « Ours » !), qui lui raconte la légende du peuple du vent. Il s'agissait en fait de personnes vivant en harmonie avec la nature et ignorant la convoitise. Mais certains oublièrent leurs principes et en même temps la capacité de voler. Ils devinrent alors le peuple du Dragon d'Or. Amon est donc l'un de leurs descendants et sa pureté de cœur pourrait expliquer qu'il a retrouvé la capacité que possédaient autrefois ses ancêtres.

Le jeune garçon s'entraîne à s'envoler et après maints efforts finit par décoller. Mais il ne sait pas, que la nuit venue, ses extraordinaires capacités disparaissent. Ainsi, au coucher du soleil, il tombe de haut. Blessé, il est alors recueilli par une jeune fille, Maria, qui vit seule avec sa mère, Monika, archétype de la matrone aux airs bourrus, mais au fond très affectueuse. Avec elles, il vivra un bref temps parmi le peuple de la mer, ce qui lui posera des problèmes au départ : en effet, il refuse de manger du poisson puisque c'est un être vivant. Il finira par s'y faire, convaincu par sa propre faim et ses hôtes qui lui font comprendre que ce serait un crime de gâcher ainsi un tel cadeau de la nature. Il participera même à la pêche collective pour faire sa part de travail.

Malheureusement cette période de félicité ne durera pas et Branick fera son retour. Amon et Maria devront fuir, feront connaissance avec la résistance qui s'organise pour combattre le dictateur à Hanberu, et auront encore beaucoup d'autres épreuves à affronter.

## Ecologisme et anti-fascisme

Amon s'enrichit et mûrit au fur et à mesure de ses rencontres. De petit garçon insouciant qu'il était, il devient plus responsable et volontaire, prêt à se battre et à se sacrifier pour les autres et pour faire triompher ce qu'il sait juste. Ce film n'est pas pour autant le récit d'une quête initiatique, mais plutôt celui de la vie d'un petit garçon pas comme les autres. Il décrit le parcours d'un jeune homme qui avance dans la vie en restant fidèle à ses croyances et en défendant le respect de la vie et de la liberté, sans verser jamais dans la niaiserie.

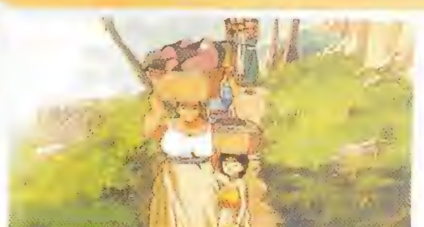


## LE GRAND RETOUR DE REBECCA

Rebecca est un groupe de pop japonaise formé en 1982 et qui s'est séparé en 1991. Il a connu un très grand succès au Japon dans les années 1980, remplissant à maintes reprises le Tôkyô Dome, lors de ses concerts. Son titre le plus connu est *Raspberry Dream*, mais auprès des fans d'*anime* les titres *Motor Drive* (sorti en juin 1986) et *Moon* (sorti en février 1988) sont probablement plus célèbres car on les retrouve respectivement dans les *Image Soundtrack*[1] 1 et 2 de *Tôkyô Babylon*, les membres de Clamp (auteurs de *Card Captor Sakura, Magic Knight Rayearth, X*, etc.) étant fans du groupe. La formation et sa chanteuse, Nokko, avaient déjà connu un regain de succès en 1999 avec l'utilisation d'un de leurs titres, *Friends*, comme générique du *drama*[2] *Lipstick*. Mais pour *Kaze o mita shônen*, ils ont carrément repris le chemin des studios, après presque 10 ans, afin d'enregistrer le générique du film, *Kamisama to nakanaori*, un véritable événement !

1 — Les *Images Soundtrack* sont des CD qui contiennent non pas les musiques d'un *anime*, mais des musiques inspirées, ou appréciées de l'auteur de l'*anime*.

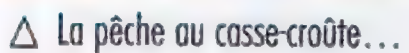
2 — Pour rappel, ce que l'on appelle *drama* au Japon est en fait l'équivalent de nos sitcoms nationales, à ceci près que les moyens comme leur succès et leur retentissement sont bien supérieurs à ce qu'ils peuvent être en France.

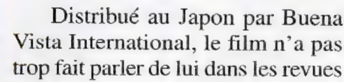


◁ Direction le marché aux poissons

▷ Maria nage avec les dauphins

▽ Ça plane pour Maria et Amon





△ La pêche au casse-croûte…

◁ Monika se sacrifie pour Maria

Distribué au Japon par Buena Vista International, le film n'a pas trop fait parler de lui dans les revues japonaises d'animation, malgré une bonne publicité et une distribution plus que correcte dans les salles du groupe Tokkyû (un groupe japonais détenant en particulier la célèbre chaîne de grands magasins du même nom). Il faut dire qu'il ne s'adressait pas particulièrement à un public d'*anime* fans, comme c'était le cas pour des films comme *Escaflowne* ou *Utena*, mais plutôt au grand public.

Non tiré d'une série animée déjà existante, au contraire de la grande majorité des productions cinématographiques du moment, il aborde en effet avant tout les thèmes universels chers à C.W. NICHOLS, que sont le respect des autres et de la nature. On y trouve aussi une critique très forte du fascisme, Branick représentant le dictateur avide de pouvoir et prêt à tout, qui méprise le peuple et le fait plier sous son joug progressivement. Le perfide tyran utilise également la science à son propre profit, tirant parti des connaissances du père d'Amon, savant humaniste, en lui mentant sur ses véritables intentions. Ce film ne fait donc pas de critique simpliste de la science, mais uniquement de son utilisation, de son détournement à des fins mauvaises et égoïstes, autre thème naturaliste cher à l'auteur du roman d'origine.

Il n'y a là bien sûr rien d'extraordinairement original dans les thèmes traités, mais la simplicité et la fraîcheur sans condescendance du récit, donnent toute sa force au film. On n'hésite pas en effet ici à montrer la mort de personnages attachants, la dictature étant présentée dans toute son horreur, sans détours, mais aussi sans théâtralisation ni effets spectaculaires. La fin est d'ailleurs poétique et pleine d'espoir, bien qu'empreinte d'une immense tristesse. Une vraie leçon de vie et d'humanité pour tous.

**Praline**





566 F







# NEW CITY GAMES

JAPANIMATION
11 rue confort - 69002 LYON
Tel : 04 72 40 08 53
Fax : 04 72 00 09 53
http://www.newcitygames.com

Pour recevoir notre catalogue couleur, merci d'envoyer 7 francs de timbres avec nom et adresse.
Merci de nous contacter pour connaître les références des CD audios.
Notre magasin propose beaucoup d'autres références CD : Jeux, Aimation, musique japonaises... mais aussi beaucoup d'autres produits dérivés : DVD, VCD, posters, Garages-kits, Goodies...

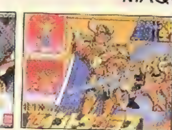


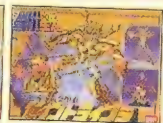

ARMURES SAINT-SEIYA

MAQUETTES A MONTER SAINT-SEIYA 299F





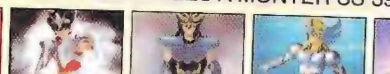


FIGURINES ARTICULEES A MONTER SS 399F

PC SAKURA CARD CAPT. 19F

MINI STORES PAPIER SAKURA 29F, MINIMUM 2 PAR COMMANDE



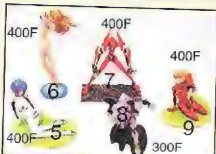





NOUVEAUX GARAGES-KITS MONTES ET PEINTS

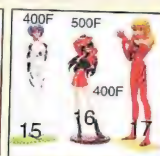










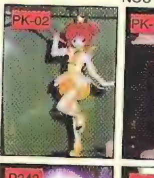


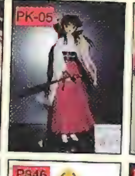
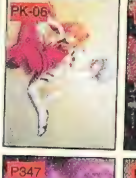


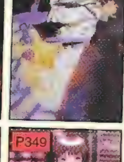


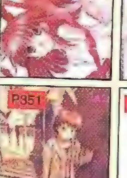
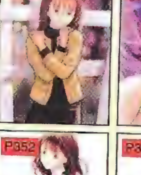
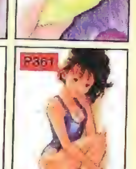

NOUVEAUTES GARAGES-KITS A MONTER ET A PEINDRE

POSTERS 15F PIECE, 5 MINIMUM PAR COMMANDE



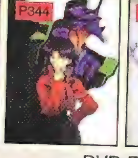





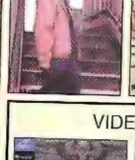

DVD ROCK ET POP JAPONAIS 149F

VIDEO CD ROCK & POP JAPONAIS



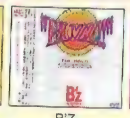
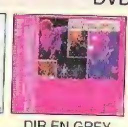
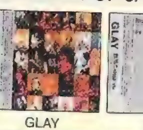
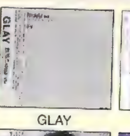


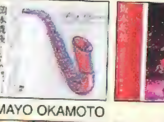




B'Z | B'Z | DIR EN GREY | GLAY | GLAY | HIDE | MAYO OKAMOTO

DIR EN GREY | GACKT | HIDE | CHAGE & ASKA

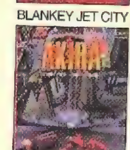
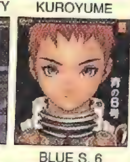


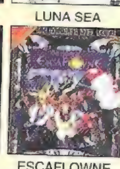


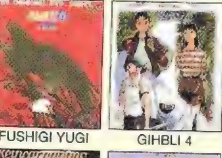


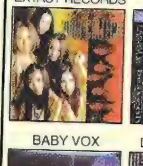
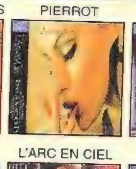
BLANKEY JET CITY | KUROYUME | LUNA SEA | LUNA SEA | LUNA SEA | MR CHILDREN | SHENA RINGO

EXTASY RECORDS | PIERROT | L'ARC EN CIEL | HUMMING BIRD

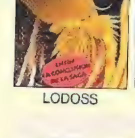


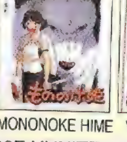


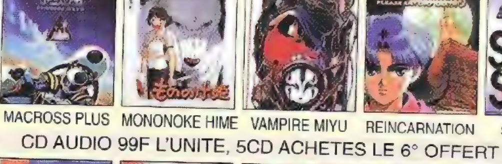




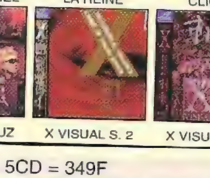

AKIRA | BLUE S. 6 | COBRA FILM | ESCAFLOWNE | FUSHIGI YUGI | GIHBLI 4 | PORCO ROSSO | HA MY GODESS

BABY VOX | L'ARC EN CIEL | LA REINE | CLICK-B





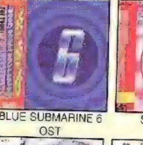



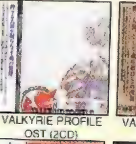
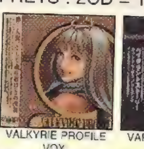
LODOSS | MACROSS PLUS | MONONOKE HIME | VAMPIRE MIYU | REINCARNATION | SAINT-SEIYA | VIDEO GIRL | GHOST IN THE S

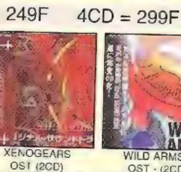
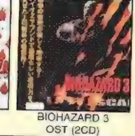
ZARD | WEISS CREUZ | X VISUAL S. 2 | X VISUAL S. 3

CD AUDIO 99F L'UNITE, 5CD ACHETES LE 6° OFFERT

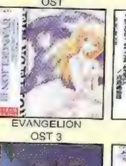
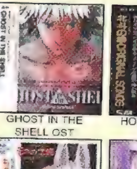
COFFRETS : 2CD = 170F 3CD = 249F 4CD = 299F 5CD = 349F

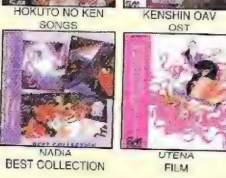




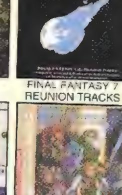



AKIRA SYMPHONIQUE | BLUE SUBMARINE 6 OST | SAKURA CC | ESCAFLOWNE OST | ESCAFLOWNE LOVERS ONLY | VALKYRIE PROFILE OST (2CD) | VALKYRIE PROFILE VOX. | VARGRANT STORY OST | XENOGEARS OST (2CD) | WILD ARMS 2 OST - (2CD) | BIOHAZARD 2 OST | BIOHAZARD 3 OST (2CD)

EVANGELION ADDITION | EVANGELION OST 3 | GHOST IN THE SHELL OST | HOKUTO NO KEN SONGS | KENSHIN OAV OST | FINAL FANTASY 6 GRAND FINAL | FINAL FANTASY 7 OST (4CD) | FINAL FANTASY 7 REUNION TRACKS




LODOSS OST | MACROSS PLUS OST | MONONOKE HIME OST | NADIA BEST COLLECTION | UTENA FILM | FINAL FANTASY 9 VCD + CD 189F | BEST OF RPG COMPILATION | ZELDA OCARINA OF TIME

## NEW CITY GAMES

Bon de commande / sur papier libre

| | | |
|---|---|---|
| N° | N° | N° |
| N° | N° | Total : |

Bon de commande / sur papier libre

| | | |
|---|---|---|
| N° | N° | N° |

Frais de port 30 F
NOM.......................... PRENOM..........................
ADRESSE..........................
Tel :

# QUIZ

## > SEREZ-VOUS AU RENDEZ-VOUS ?

**> SÉLECTION**
le Samedi 28 Avril 2001

**> FINALE**
le Dimanche 29 Avril 2001




LES 27, 28, ET 29 AVRIL 2001 - PALAIS NEPTUNE

















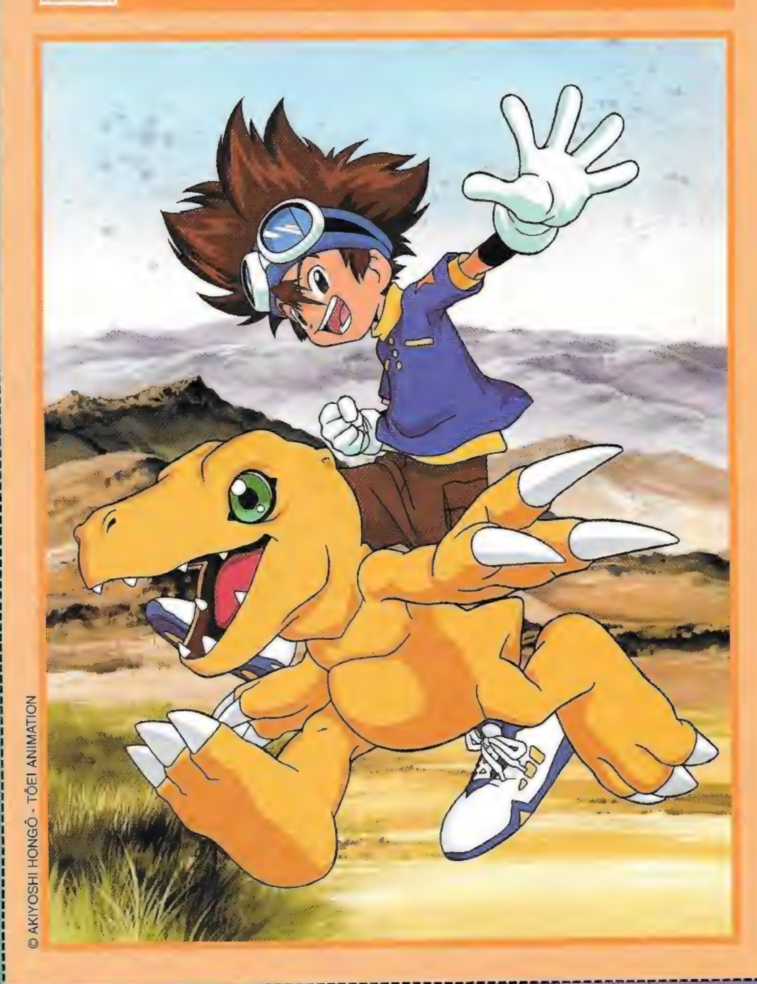
## ARMITAGE III







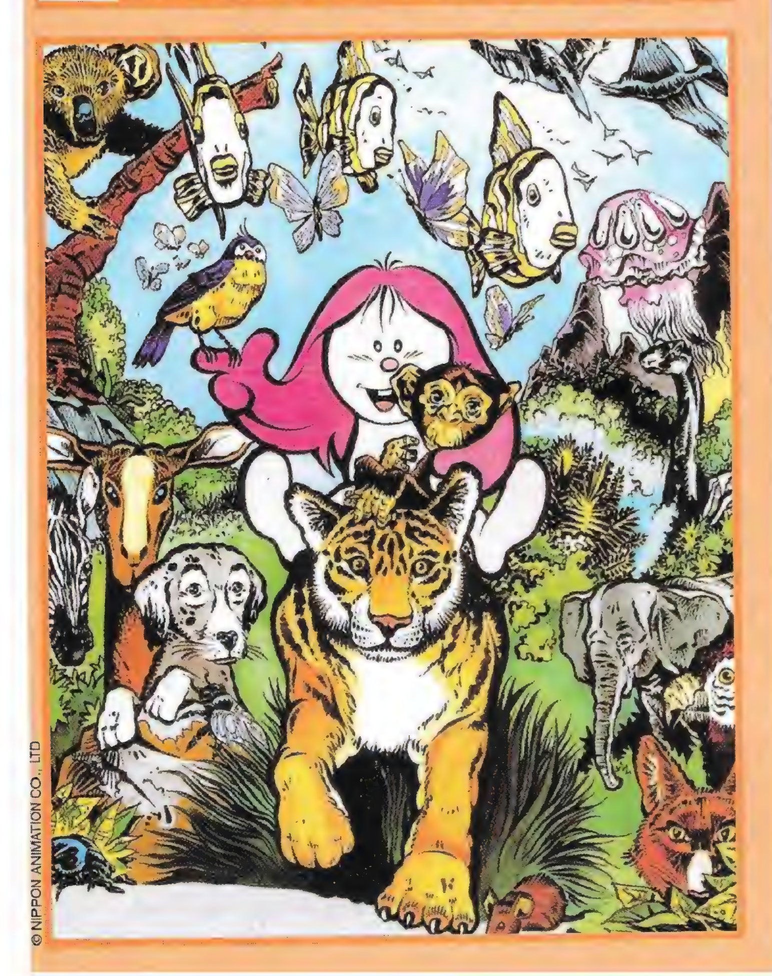
## DIGIMON







## ORDY
## LES GRANDES DÉCOUVERTES







## SOL BIANCA



# DIGIMON



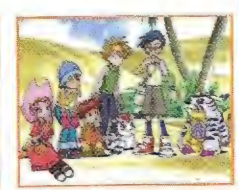
### FORMAT

**Origine :** Japon
**Titre original :** Digimon Adventure
**Type :** Série TV
**Genre :** Enfant
**Année de production :** 1999-2000
**Arrivée en France :** 2000 / Fox Kids - TF1
**Nombre d'épisodes :** 454
**Autre :** 1 série TV, 3 films (1 sur la 1re série, 2 sur la 2e )

### STAFF

**Auteur :** Akiyoshi HONGÔ
**Réalisation :** Hiroyuki KAKUDO
**Scénario :** Satoru NISHIZONO
**Chara design :** Katsuyoshi NAKATSURU, Naoki MIYAHARA
**Décors :** Yukiko IIJIMA
**Musiques :** Productions Saban
**Producteur :** Tôei Animation





### HISTOIRE

Un jour, un groupe d'enfants est téléporté dans un monde inconnu, le Digiworld. Ils découvrent alors qu'il est peuplé d'étranges créatures, les Digimon (abréviation de Digital Monster), et ils apprendront à les entraîner pour protéger notre monde qui est sur le point d'être envahi...

### AVIS

*Digimon* est la réponse de Tôei Animation, le plus grand producteur de dessins animés japonais, au succès de *Pokémon*. Bien que cette série soit tirée d'un jeu vidéo antérieur à *Pokémon*, son adaptation pour la télévision est bien due au succès planétaire de Pikachu et ses amis. La série finit d'ailleurs par remporter un grand succès, tant au Japon qu'aux États-Unis ou en France. Notons que *Digimon* est arrivé chez nous via Saban International (contrairement à d'autres pays d'Europe) qui nous a privé des musiques originales signées Takanori ARISAWA (*Sailor Moon*).



# ARMITAGE III

### FORMAT

**Origine :** Japon
**Titre original :** Idem
**Type :** OAV
**Genre :** Cyberpunk
**Année de production :** 1995
**Arrivée en France :** 1996 / Vidéo (Kaze Animation)
**Nombre d'épisodes :** 1 x 45' et 3 x 30'
**Autre :** 1 Film (1996).

### STAFF

**Auteur :** Studio AIC
**Réalisation :** Hiroyuki OCHI
**Scénario :** Chiaki KONAKA
**Chara design :** Hiroyuki OCHI
**Mecha design :** Atsushi TAKEUCHI
**Décors :** Norihiro HIRASHIRO
**Musiques :** Hiroyuki NANBA
**Producteur :** AIC, Pioneer
**Générique par :** Hiroko KASAHARA





### HISTOIRE

En 2046, sur la planète Mars, un tueur en série exécute des créatures qui s'avèrent être des types de cyborgs très perfectionnés, quasiment identiques à des humains. Armitage, qui est l'un de ceux-ci, mène son enquête et se demande si elle n'est pas également menacée. Elle tente aussi de percer le secret de la fabrication de ces cyborgs.

### AVIS

Réalisée par Hiroyuki OCHI (*Bastard, Dangaioh, Kujaku-Oh*), cette série d'OAV n'est pas révolutionnaire dans son concept, mais elle associe un graphisme agréable et un scénario plutôt efficace. Les différents épisodes seront par la suite remontés pour former un film qui sortira sous le nom d'*Armitage III - Polymatrix*. Notons qu'il existe deux versions françaises pour ce dessin animé : une réalisée pour sa sortie vidéo, et une seconde lors de son passage sur Canal +.



# SOL BIANCA

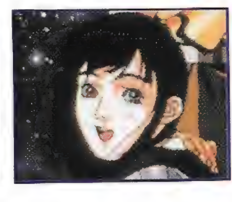
### FORMAT

**Origine :** Japon
**Titre original :** Idem
**Type :** OAV
**Genre :** Science fiction
**Année de production :** 1990-91
**Arrivée en France :** 1999 / Vidéo (Kaze Animation)
**Nombre d'épisodes :** 2 x 45'
**Autre :** 6 OAV (1999).

### STAFF

**Auteur :** Studio AIC
**Réalisation :** Hiroki HAYASHI, Katsuhito AKIYAMA
**Scénario :** Masayori SEKISHIMA
**Chara design :** Naoyuki ONDA
**Mecha design :** Atsushi TAKEUCHI
**Décors :** Shigemi IKEDA
**Musiques :** Tôru HIRANO
**Producteur :** AIC
**Générique par :** NAO





### HISTOIRE

À bord d'un vaisseau spatial très perfectionné, le Sol Bianca, cinq jeunes femmes qui sont aussi des pirates, recherchent des trésors perdus. À travers leur quête, nous découvrons la personnalité de chacun de ces personnages, mais aussi le mystère qui entoure la création du Sol Bianca.

### AVIS

Ce dessin animé de science fiction est typique des productions du studio AIC. On retrouve d'ailleurs dans le staff des piliers du studio comme Hiroki HAYASHI (*Tenchi Muyo, El Hazard*) et Katsuhito AKIYAMA (*Bubblegum Crisis, Gall Force*) à la réalisation, ou encore des noms comme Naoyuki ONDA (*La Cité Interdite, Bastard*) aux dessins et Atsushi TAKEUCHI (*Ghost in the shell, Armitage III, Bounty Dog*) aux *mecha*. Malgré un succès d'estime, cette série a eu droit à une suite en 1999 (dont le scénario se déroule avant), utilisant des techniques de pointes de l'animation numérique.



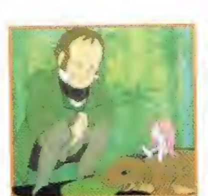
# ORDY LES GRANDES DÉCOUVERTES

### FORMAT

**Origine :** Japon
**Titre original :** Meme iro iro yume no tabi (Les mille voyages des rêves de Meme)
**Type :** Série TV
**Genre :** Enfant
**Année de production :** 1983-85
**Arrivée en France :** 1989 / A2
**Nombre d'épisodes :** 127
**Autre :** Néant.

### STAFF

**Auteur :** Nippon Animation
**Réalisation :** Kazuyoshi YOKOTA
**Scénario :** Yoshirô KURODA
**Chara design :** Shûichi SEKI, Sadahiko SAKAMAKI, Hiroyoshi SUGAHARA
**Décors :** Kazusuke YOSHIHARA
**Musiques :** Bruno BONTEMPELLI
**Producteur :** Nippon Animation
**Générique par :** Alexandra B.


### HISTOIRE

Chaque épisode permet de découvrir la vie d'un savant, d'un scientifique, ou encore d'une technologie, d'une invention, ou d'un fait naturel, à travers les questions de deux jeunes enfants, grâce à un petit personnage tout droit sorti de leur ordinateur, qui les fait voyager à travers le monde et les époques.

### AVIS

Amenée en France par la société Globe Trotter Network (qui a rendu européen le film *Le journal d'Anne Frank*), cette série est pourtant bien japonaise. Réalisée chez Nippon Animation, elle est dirigée par Kazuyoshi YOKOTA (*Papa Longues Jambes*) et dessinée par Shûichi SEKI (*Tom Sawyer, Karine, Flo, Rody le petit cid*, etc.). Toutefois, cette série s'inspire énormément des productions d'Albert BARILLÉ (*Il était une fois... L'Homme, La Vie...*) et seuls les 52 premiers épisodes ont été diffusés à la TV en France.

FICHE ÉTRANGÈRE

## SPACE OZ



FICHE ÉTRANGÈRE



## MADOX-01




FICHE ÉTRANGÈRE



## SUPER ROBOT GALATT




FICHE ÉTRANGÈRE



## WEIß KREUZ



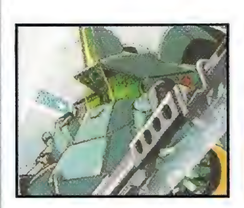
# MADOX-01

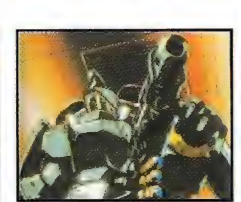
## FORMAT

**Origine :** Japon
**Traduction du titre (Metal skin panic Madox-01) :** Idem
**Type :** Série TV
**Genre :** Robot
**Année de production :** 1988
**Nombre d'épisodes :** 1 x 50'
**Autre :** Néant.

## STAFF

**Auteur :** Shinji ARAMAKI
**Réalisation :** Shinji ARAMAKI
**Scénario :** Shinji ARAMAKI
**Chara design :** Hideki TAMURA
**Mecha design :** Shinji ARAMAKI, Takahiro YAMADA
**Décors :** Yôichi NANGÔ
**Musiques :** Ken YAJIMA
**Producteur :** AIC





## HISTOIRE

Kôji, un jeune étudiant qui a rendez-vous avec sa petite amie, tombe malencontreusement sur un projet militaire top-secret. Sans en imaginer les conséquences, il revêt ainsi le prototype d'une puissante armure métallique, le projet Madox-01, et devient vite incontrôlable. Il garde toutefois à l'esprit son rendez-vous et dévaste tout sur son passage pour le finaliser...

## AVIS

Cette courte et unique OAV a été imaginée et dirigée par le fameux créateur de *mecha*, Shinji ARAMAKI (*Genesis surviver Gaiarth, Bubblegum Crisis, Megazone 23, Mospeada*). L'histoire est évidemment prétexte à montrer de jolis robots très puissants, animés avec passion par les gens du studio AIC (dont Hideaki ANNO, futur réalisateur d'*Evangelion*), dont c'était la grande spécialité durant les années 80.





# SPACE OZ

## FORMAT

**Origine :** Japon
**Traduction du titre (Space Oz no bôken) :** Les aventures de Space Oz
**Type :** Série TV
**Genre :** Enfant
**Année de production :** 1992
**Nombre d'épisodes :** 26
**Autre :** Néant.

## STAFF

**Auteur (livre) :** Lyman Frank BAUM
**Réalisation :** Sôji YOSHIKAWA, Yoshiaki OKUMURA
**Scénario :** Sôji YOSHIKAWA
**Chara design :** Sôji YOSHIKAWA
**Décors :** Jin NAGAO
**Musiques :** S.E.N.S.
**Producteur :** IG, Enoki Films





## HISTOIRE

En l'an 2060, la petite Dorothée et son chien génétiquement modifié Toto sont subitement transportés dans un autre univers. Ils arrivent dans la galaxie d'Oz, un monde qui vit sous la terreur de la méchante sorcière Gloomhilda et de son armée. Elle rencontre alors le Dr Oz ainsi que le robot Chopper et avec d'autres compagnons, elle va partir à la recherche de trois cristaux magiques qui permettront peut-être de ramener la paix au pays d'Oz...

## AVIS

Imaginée et dirigée par Sôji YOSHIKAWA (Film de *Lupin III - Mamô*), cette adaptation futuriste et très libre du roman de Lyman Frank BAUM possède un graphisme qui n'est pas très "japonais", et qui rappelle celui des *Tiny Toons*.





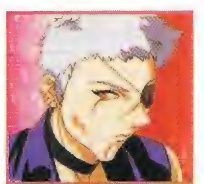
# WEIß KREUZ

## FORMAT

**Origine :** Japon
**Traduction du titre :** Idem (La Croix Blanche)
**Type :** Série TV
**Genre :** Fantastique
**Année de production :** 1998
**Nombre d'épisodes :** 25
**Autre :** Plusieurs OAV et clips (1999, 2000).

## STAFF

**Auteur :** Takehito KOYASU, Project Weiß
**Réalisation :** Sayoshi EGAMI
**Scénario :** Isao SHIZUTANI, Sukehiro TOMITA
**Chara design :** Tetsuya YANAGISAWA
**Décors :** Takeshi WAKI
**Musiques :** Kazuya NISHIOKA
**Producteur :** Animate Film, Tôkyô Movie Shinsha


## HISTOIRE

Aya, Ken, Yôji et Omi sont quatre garçons détectives à qui l'on fait appel pour résoudre de sombres affaires que la police n'est pas capable de régler. Ayant chacun vécu une histoire tragique, ils ont désormais un comportement et une sensibilité qui les aide à intervenir. Par ailleurs, ils partagent le même appartement, ce qui n'est pas sans poser de problèmes étant donné la diversité de leurs caractères...

## AVIS

Ce dessin animé a la particularité d'avoir été imaginé par le célèbre comédien de doublage Takehito KOYASU (Ryûji dans *DNA²*, Takuto dans *Zetsuai*, Hotohori dans *Fushigi Yûgi*, Rezo dans *Slayers*...). Outre le fait de doubler le personnage principal, il a participé aussi avec les autres comédiens à de nombreux concerts et représentations orchestrées autour de cette série dirigée par Sayoshi EGAMI (*City Hunter 91*, *Metal Jack*).





# SUPER ROBOT GALATT

## FORMAT

**Origine :** Japon
**Traduction du titre (Chôriki robot Galatt) :** Galatt le robot super puissant
**Type :** Série TV
**Genre :** Robot
**Année de production :** 1984-85
**Nombre d'épisodes :** 25 x 30'
**Autre :** Néant.

## STAFF

**Auteur :** Hajime YADATE
**Réalisation :** Takeyuki KANDA
**Scénario :** Hiroyuki HOSHIYAMA
**Chara design :** Toyoo ASHIDA
**Mecha design :** Kunio ÔKAWARA, Kôichi ÔHATA
**Décors :** Toshihisa TÔJÔ
**Musiques :** Masanori SASAJI
**Producteur :** Animate Film



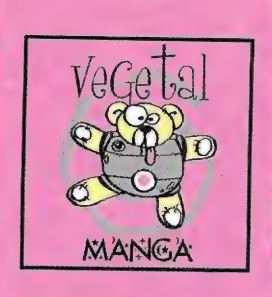


## HISTOIRE

Le futur. Dans un monde de paix, la technologie n'est utilisée que pour rendre service aux humains. Ainsi, la robotique sert-elle dans la vie de tous les jours. Mais un jour, quelqu'un de mal intentionné utilise des robots géants pour commettre crimes et méfaits. Un certain Dr Kiwi a l'idée de bricoler le petit robot du jeune Michael afin qu'il se transforme en robot géant, le robot Galatt, et qu'il puisse contrer les agissements des robots belliqueux.

## AVIS

Dans la lignée des grandes séries de robots de Sunrise créées par Hajime YADATE, celle-ci se démarque par un ton second degré et comique qui doit beaucoup aux personnages de Toyoo ASHIDA (*Adrien sauveur du monde, Gigi, Vifam*). On retrouve d'ailleurs sur cette série la même équipe que sur *Ginga hyoryû Vifam*, réalisé un an plus tôt chez Sunrise.






**Da Da Da** v.o.
vol 1 à 7
**40 frs**
+ de 500 titres en magasin...



Paper holder Tokyo mew mew
30 frs
autres modèles: Ah my goddess, Sakura, X, Evangelion...



**SD. ZZ- Gundam 129 frs.**



**Chopsticks Totoro**
**89 frs.**

**Rami Cards.**
Card Captor Sakura.
Ah! My goddess.
Dirty pair.
10 frs.
Rami card vitrail: 25frs

**AMX- 011 Zaku III**
**179 frs.**

**AMX -004 Qubeley. 179 frs.**



**WonderSwan Color: 1350 frs.**
avec un jeux au choix: Final Fantasy 1/ Gunpey EX. / Space battleship Yamato./ Wonder Classic/ Card Captor Sakura (N.B.)/ Gundam side 7. / Guilty Gearn petit.
couleurs des consoles selon arrivage
WonderSwan® Color

Passez votre commande sur papier libre. Chèques établis à l'ordre de Vegetal Manga. 78 rue des 3 Conils 33 000 Bordeaux. N'oubliez pas de présiser vos noms, adresse de livraison et numéro de téléphone. Pour toutes questions ou renseignements complémentaires contactez nous au 05/56/81/55/80/. Frais de port 39 frs.

# VIDEO-MUSIQUE

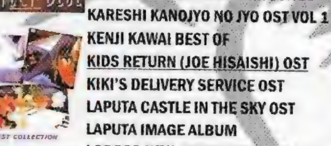
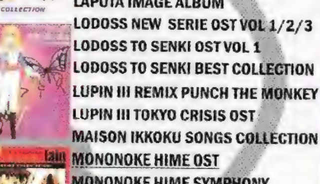
72 rue villefranche
09200 Saint-Girons

**5 CD commandés: le 6ème offert !!!** Autres titres, autres produits: contactez-nous ! Tèl/fax : 05.61.04.85.81
www.video-musique.fr.st

## SELECTION CD !!! CD A 99 FRANCS CHACUN !!!

| | |
|---|---|
| BROTHER (JOE HISASHI) | 120 FRS |
| CITY HUNTER DRAMATIC MASTER 2 | 198 FRS |
| CHRONO CROSS OST 3 CD | 297 FRS |
| DRAGON BALL Z THE BEST 2CD | 198 FRS |
| DRAGON BALL & DB Z BOX 5 CD | 495 FRS |
| EVANGELION A SYMPHONY (2CD) | 198 FRS |
| EVANGELION S[2] WORKS BOX 6CD | 594 FRS |
| FINAL FANTASY 8 COMPLETES 4 CD | 396 FRS |
| FINAL FANTASY 9 OST 4CD | 396 FRS |
| FINAL FANTASY TACTICS OST 2CD | 198 FRS |
| GUNDAM SYMPHONIC 2CD | 198 FRS |
| HANNA-BI (JOE HISAISHI) | 139 FRS |
| L'ETE DE KIKUJIRO (JOE HISAISHI) | 139 FRS |
| MACROSS THE COMPLETE 3CD | 297 FRS |
| MY FAVORITE SONGS 3CD | 297 FRS |
| NIPON ANIMATION BEST OF 2CD | 198 FRS |
| PARASITE EVE 2 OST - 2CD | 198 FRS |
| RURO NI KENSHIN PREMIUM - 3CD | 297 FRS |
| SAGA FRONTIER OST 3CD | 297 FRS |
| SAGA FRONTIER 2 OST 3CD | 297 FRS |
| SAINT SEIYA MEMORIAL BOX 5 CD | 299 FRS |
| SAINT SEIYA THE GOLD - 5 CD | 349 FRS |
| SECRET OF MANA 3 OST 3CD | 297 FRS |
| SONATINE (JOE HISAISHI) OST | 139 FRS |
| SYMPHONIC GUNDAM - 2CD | 198 FRS |

AH MY GODDESS OST VOL 1/ 2
AKIRA SYMPHONC SUITE
BRAIN POWERED OST VOL 1/ 2
CARD CAPTOR SAKURA OST VOL 1 /2
CITY HUNTER 1 OST
CITY HUNTER 2 OST
CITY HUNTER 3 OST
CITY HUNTER BEST COLLECTION
CITY HUNTER SECRET SERVICE OST
CITY HUNTER SPECIAL 97 OST
COWBOY BEBOP OST VOL 1/2/3
DNA 2 OST
DRAGON BALL Z MUSIC COLLECTION
DRAGON BALL Z BEST SONG COLLEC.
DRAGON BALL LE FILM OST
DRAGON BALL Z 18 ½ SPECIAL
ESCAFLOWNE THE MOVIE OST
ESCAFLOWNE OST VOL 1/ 2/ 3
EVANGELION BEST COLLECTION
EVANGELION OST VOL 1/ 2/ 3
EVANGELION DEATH THE MOVIE OST
EVANGELION ADDITION
EVANGELION VOX - SONGS
FINAL FANTASY PRAY - SONGS
FINAL FANTASY VI GRAND FINALE
FINAL FANTASY VII REUNION TRACKS

FUSHIGI YUUGI OST
FUSHIGI YUUGI SINGLE COLLECTION
GASARAKI OST
GHOST IN THE SHELL THE MOVIE OST
HOKUTO NO KEN ORIGINAL SONGS
KARESHI KANOJYO NO JYO OST VOL 1
KENJI KAWAI BEST OF
KIDS RETURN (JOE HISAISHI) OST
KIKI'S DELIVERY SERVICE OST
LAPUTA CASTLE IN THE SKY OST
LAPUTA IMAGE ALBUM
LODOSS NEW SERIE OST VOL 1/2/3
LODOSS TO SENKI OST VOL 1
LODOSS TO SENKI BEST COLLECTION
LUPIN III REMIX PUNCH THE MONKEY
LUPIN III TOKYO CRISIS OST
MAISON IKKOKU SONGS COLLECTION
MONONOKE HIME OST
MONONOKE HIME SYMPHONY
NADIA ET LE SECRET DE L'EAU BLEUE
NAUSICAA BEST COLLECTION
PATLABOR 2 THE MOVIE OST 2002




RANMA ½ BEST COLLECTION
RURO NI KENSHIN OAV OST
RURO NI KENSHIN THE MOVIE OST
SAINT SEIYA 1996 SONGS
SAINT SEIYA 1997 SONGS
SAINT SEIYA BOYS BE SONGS
SAINT SEIYA MAKE UP
SAINT SEIYA MAKE UP 2
SAINT SEIYA BEST COLLECTION
SAINT SEIYA SANCTUARY OST 1/2/3
SAINT SEIYA ASGARDT TV OST
SAINT SEIYA ASGARD MOVIE OST
SAINT SEIYA ABEL MOVIE OST
SAINT SEIYA POSEIDON OST
SAINT SEIYA LUCIFER OST
SERIAL EXPERIMENT LAIN OST
STUDIO GHIBLI SONGS
TONARI NO TOTORO OST
TURN A GUNDAM OST (YOKO KANNO)
TURN A GUNDAM OST VOL 2/3
UTENA OST VOL 1 / VOL 2
VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM
VERSAILLES NO BARA BEST COLL.
X (CLAMP) THE MOVIE OST
(OST = BANDE SON ORIGINALE)

AUTRES PRODUITS : CONTACTEZ-NOUS Tél/Fax:05.61.04.85.81 / e-mail:video-musique@wanadoo.fr

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : VIDEO-MUSIQUE 72 RUE VILLEFRANCHE 09200 SAINT-GIRONS

NOM et PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

FRAIS DE PORT :
1 CD : 16 francs
2 CD : 20 francs
3 CD : 25 francs
A partir de 4 CD : 30 francs.

| Désignation de l'article | Quantité | Prix total |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| + FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE : | | |
| TOTAL DEFINITIF A REGLER : | | |

☐ Paiement par chèque bancaire ou postal établi à l'ordre de : "VIDEO-MUSIQUE"
☐ Paiement par carte bancaire :
Numéro de carte : Expire fin : / Signature :

# Une décennie d'AnimeLand




**C'EST EN AVRIL 1991 QU'EST NÉ UN PETIT FANZINE SANS PRÉTENTION PROPOSÉ DANS QUELQUES LIBRAIRIES BD ET COMICS PARISIENNES. SON NOM ? ANIMELAND...**

Sans doute nos lecteurs les plus jeunes ne savent-ils pas qu'AnimeLand a débuté dans des proportions modestes (bien qu'honorables pour un fanzine débutant), limitées à quelques boutiques spécialisées à Paris et en province, lesquelles ont fournis quelques milliers d'exemplaires pendant cinq ans à des passionnés d'animation japonaise.

## La période fanzine

Bien que l'impression n'ait pas toujours été très bonne, AnimeLand n'a jamais été photocopié. C'est en avril 1991 que sort de l'imprimerie les 500 premiers exemplaires avec une couverture en bichromie (deux couleurs). La mise en page est sommaire, l'épaisseur du fanzine prête à rire mais le contenu et les idées de rubriques sont déjà là. Le numéro 1 se vend en quelques jours.

Les numéros suivants évoluent, l'équipe également, les plus grands changements intervenant au n°3 avec la couverture couleur et ses nombreuses pages aux dossiers très complets (avec, déjà, les rubriques que vous connaissez bien). Le n°10 et son travail PAO sur Macintosh (nous travaillions avant cela sur Atari Mega STE) permit d'imprimer des pages aux images et photographies d'une qualité jamais obtenue auparavant (niveaux de gris, tramage), juste à temps pour le festival d'Annecy 1993, et même de se payer le luxe de quelques pages couleurs dès le n°13 (*Gunbuster*). Le n°17 marque le pas : depuis le n°15 était arrivée l'idée d'un poster supplémentaire, nous innovons avec des cartes postales pour revenir à un poster quelques années plus tard. Le n°18/19, très en retard, sera plus épais (132 pages), et étonnera beaucoup de personnes par l'aspect très complet des dossiers et son portrait d'ARAKI Shingo, alors invité à Cartoonist (le dossier devait être, au départ, un n°17 1/2, inclu finalement dans le n° 18/19). C'est le n°21 qui sonnera la fin de l'ère du fanzinat d'AnimeLand, fin 1995, et il faudra attendre avril 96 pour découvrir AnimeLand 22 sous une toute nouvelle forme, et qui ne sera plus géré par l'association Animarte. Il n'était, alors, pas évident de tenir le rythme bimestriel (nous étions plus proche de la trimestrialité dans le meilleur des cas, mais l'apériodicité est aussi le lot de tous les fanzines), devenir mensuel sera un véritable défi. D'un petit fanzine réalisé sous les toits d'une chambre de bonne, nous passions à des locaux plus grands capables d'accueillir nos nombreuses archives, documents et matériel informatique...





## Des débuts difficiles

Les débuts de distribution d'AnimeLand se situent essentiellement dans les boutiques d'imports US (*comics*) et quelques librairies BD qui avaient, d'une manière ou d'une autre, des produits qui intéressaient notre sujet de prédilection de l'époque : l'animation japonaise. Il n'en reste pas moins que de nombreuses boutiques ont vu leur popularité grandir avec l'arrivée de produits répondant à l'attente de leurs clients habituels, amenant parfois de nouvelles têtes, très jeunes, à la recherche de « *DBZ* ». Ce fut le cas sur Paris de la librairie Junku, mais aussi de Tonkam, sans oublier Dangereuses Visions à Lilles, Boulevard de la BD à Lyon, La passerelle, Gégé à Marseille, et nous en oublions sûrement beaucoup d'autres...

AnimeLand a donc assisté, pour ne pas dire participé, au développement des boutiques dites spécialisées. De l'import sauvage de produits japonais, à la distribution de vidéos et de *manga* traduits, toujours plus nombreux, nous avons observé toutes les phases connues (y compris les projets avortés ou les fermetures, bien malheureusement)...

C'est donc à la fois en boutiques, en conventions (dans une bien moindre mesure) et par abonnement que nous distribuions AnimeLand, mais les moyens de se faire connaître, et reconnaître restaient encore assez limités (présence dans des festivals comme Annecy, quelques lignes dans la presse, etc.). Mais petit à petit, patiemment, AnimeLand s'est imposé comme une référence tant pour ses nombreux lecteurs (10.000 exemplaires pour les n°17 à 21 !) que pour les vendeurs en boutiques.

## À l'assaut des kiosques

C'est en 1996 qu'AnimeLand se lance à l'assaut des kiosques et devient un magazine professionnel. Bien que la distribution soit désormais plus vaste, nous n'en oublions pas pour autant les boutiques qui restent en terme d'image des éléments importants, et fédérateurs, qui atti-

rent toujours autant de lecteurs... Désormais édité par la société Anime Manga Presse, AnimeLand devient mensuel, tire à 25.000 exemplaires et se pare de couleurs sur toutes ses pages. Mais graduellement le tirage s'étoffe et nous voilà propulsé à 50.000 exemplaires au n°50 qui fête alors, sous une belle couverture aux titres dorés, nos huit ans d'existence (1999).

Au cours des ans le nombre de pages a aussi augmenté. D'une soixantaine de pages nous passons à cent pour mieux couvrir les nombreux événements que nous avons à cœur de vous faire partager : sorties vidéo, cinéma, festivals et conventions de tout poil, actualité débordante, surtout ces dernières années, autour de l'animation.

Trois hors-séries viendront rejoindre les mensuels. Le premier concernera entièrement Nagai Gô, le père de *Goldorak*, en collaboration avec Dynamic Visions et un Pierre Giner (grand spécialiste du dessin animé japonais et des séries *live* devant l'éternel) au mieux de sa forme. Le second, livré avec un CD-Rom contenant le premier épisode des *Chroniques de la Guerre de Lodoss*, ne fournissait guère qu'un fascicule sur la célèbre OAV. Le troisième, grâce aux connaissances d'Ilan Nguyen, fêtait la reconnaissance par le public français du studio Ghibli, avec les sorties successives de *Mon voisin Totoro* et *Princesse Mononoké*.

Quelques nouvelles rubriques agrémentent les vétérantes, comme le Dico Mythologique, les Poseurs, Internet, et récemment les Jeux vidéo. Il est amusant de constater l'évolution d'une rubrique telle que Péritel qui voit son nombre de cassettes vidéo diminuer de mois en mois au profit des DVD. De manière générale, prendre un paquet d'AnimeLand sur plusieurs années et y comparer une même rubrique, de mois en mois, est source de surprises... Comparez donc What's up doc ? ou encore Manga traduits !

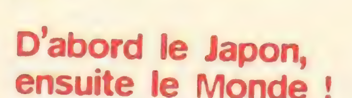
Une nouvelle mise en page fait place à l'ancienne mise au point au n°22 à partir du n°64, afin de placer plus d'articles et donner un aspect moins "enfants" que dans nos numéros précédents. Quelques personnes se sont manifestées contre, mais le résultat indéniable est une amélioration de la présentation générale et surtout plus de place pour les sujets à traiter, de plus en plus nombreux dans nos colonnes, l'actualité aidant. Dans le même temps, malgré une légère augmentation du prix de vente, le nombre de lecteurs augmente encore, prouvant l'intérêt croissant du public pour l'animation et le *manga*.

## Une équipe formidable

Si la première équipe rassemblait des spécialistes de différents domaines, voire d'auteurs, de genre de dessin animé ou de *manga*, les nouveaux membres semblent venir de tous les horizons. En règle générale nous avons affaire à des spécialistes d'un sujet, des chroniqueurs, mais assez rarement des journalistes professionnels. La forme compte beaucoup mais ce qu'il faut avant tout c'est que le pigiste maîtrise son sujet et fasse circuler une information la plus juste possible, ce qui n'est pas toujours évident.

Si la nostalgie pousse de plus en plus de personnes du « grand public » à re-découvrir les bonnes vieilles séries de notre enfance, les membres actuels d'AnimeLand aiment autant se tourner vers le passé que vers l'avenir, et force est de constater que le marché français de la « *japanimation* » fournit son lot de nouveautés assez régulièrement. De quoi inspirer d'excellents dossiers pour les passionnés que nous sommes tous, mais qui prennent du temps.

Nombreux sont les membres de l'équipe qui, sur dix ans, ont su intégrer des corps de métier ou ont suivi un cursus scolaire en rapport avec AnimeLand : dessin animé, adaptateur, traducteur, éditeur, imprimeur, etc. Une bonne majorité des personnes ayant collaboré à AnimeLand ont fait de leur passion un métier, même si parfois, de leur propre aveu, ils ont « *lâché l'animation japonaise* ». Mais nombreux reviendront traîner leurs guêtres du côté des conventions, soyons-en sûr, ne serait-ce que pour serrer quelques mains...



## D'abord le Japon, ensuite le Monde !

Vous aurez tous noté que si AnimeLand, dès ses débuts, a pris position pour la défense de l'animation japonaise, les sujets et les articles tendent de plus en plus à traiter de sujets plus généraux sur l'animation avec un grand A.

Car il faut bien comprendre que le salut ne vient pas du Japon, mais de la capacité du grand public à attribuer au dessin animé non plus une image enfantine mais bel et bien celle d'un art à part entière qui touche absolument tout le monde. Si nous parvenons à parler du dessin animé sans que cela soit catégorisé comme étant un secteur infantile, c'est un grand pas en avant qui permet, en outre, de mieux faire comprendre



un grand nombre de titres japonais qui n'ont rien à voir avec les marmots (*Ken, Urotsukidoji, Très cher frère*, etc.).

Ainsi est-il aussi nécessaire de connaître l'Animation à travers le monde, d'en connaître autant si ce n'est plus que les détracteurs de l'animation japonaise pour mieux défendre les œuvres, commerciales ou non, de l'archipel nippon. Il est d'autant plus facile d'en convaincre les néophytes que le magazine contient des sujets qui ne sont pas pro-japonais et s'intéressent, aussi, à la production française. N'est-il pas intéressant de se tourner vers des auteurs ou des sociétés qui ont, de toute manière, été influencés par de vieilles séries comme *Goldorak*, *Albator* ou certains films comme *Akira* ? Ou encore se tourner vers ceux qui ont contribué à faire connaître les dessins animés japonais en France ?

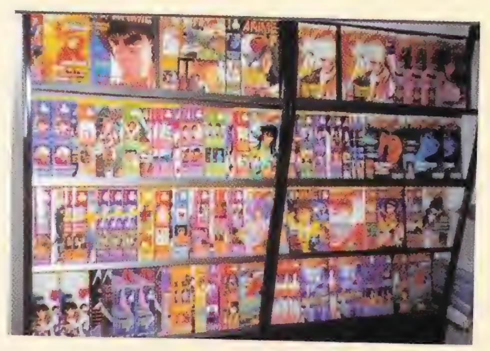
Ce sont désormais de plus en plus des personnes de nos générations qui décident en haut-lieu, qui créent de nouveaux programmes, intègrent de façon presque inconsciente l'animation japonaise dans leur culture générale. Et ne parlons pas des *manga* qui font partie intégrante des bibliothèques de nombreuses personnes.

Aussi, est-il judicieux de se fermer aux œuvres du monde et de se limiter à celles d'un seul pays ?

Il serait bon que les lecteurs d'AnimeLand, si prompts à réclamer la tolérance aux détracteurs du « *mangasss* », évitent de se montrer aussi intolérants que ceux qui les dénigrent. C'est une simple question de bon sens. L'animation et le *manga* doivent être des "plus" dans notre vie, une ouverture sur les autres et sur le monde. Non pas des œillères qui nous fermeraient les yeux sur les merveilles qui restent à découvrir à chaque coin de rue.

## Remerciements

AnimeLand est le résultat d'un travail d'équipe. Que l'alchimie entre rédacteurs ait fonctionné ou non, chacun a posé sa pierre, de la plus modeste contribution au plus monumental élément, qui a fait que le magazine est ce qu'il est actuellement. À tous nous ne pou-



vons que rendre hommage. La liste serait longue (mais vous pourrez la découvrir sur le site www.animeland.com) et il n'est pas question ici de rendre moins importante la contribution des uns ou des autres. Aussi, merci à tous, et à vous aussi, fidèles lecteurs ! Souhaitons un Joyeux Anniversaire à AnimeLand, et que sa puberté se fasse sans accroc majeur.

**Yvan West Laurence**

# Télévision : un destin animé

© WARNER

**L'APPARITION D'ANIMELAND (ALORS FANZINE) S'EST FAITE AU MOMENT OÙ L'UNE DES CHAÎNES HERTZIENNES LES PLUS RICHES EN CONTENU ANIMATION ÉTAIT AU PLUS MAL : LA CINQ ! LE FANZINE A GRANDI, S'EST AMÉLIORÉ, EST DEVENU MAGAZINE TOUT EN SUIVANT DE PRÈS L'ÉVOLUTION DES ÉMISSIONS JEUNESSE EN FRANCE. VOICI UN TOUR D'HORIZON GLOBAL DE CETTE ÉVOLUTION DEPUIS 1991 JUSQU'À MAINTENANT... UN VOYAGE ANIMÉ !**

Avec le début de l'année 91, c'est le rachat de La Cinq par Hachette au premier semestre qui attire l'attention. L'Italien BERLUSCONI se retire après avoir été aux commandes de la chaîne depuis 1986. Immédiatement, la nouvelle équipe met en place une véritable unité jeunesse conduite par Xavier COUTURE. À partir du 2 avril, nouvel habillage de la chaîne, disparition du lapin de Youpi l'école est finie et naissance de l'émission Babylon.

## 1991 : Concurrence et dépendance TF1 / La Cinq

Durant la période de changement d'actionnariat de La Cinq, AB/TF1 met la main sur le catalogue La Cinq et son poids est important dans la diffusion de séries animées : *Goldorak, Candy, Georgie*... D'où croyez-vous que cela vient ? La Cinq ne réussit pas à trouver sa nouvelle identité sous le poids des rediffusions.

Xavier COUTURE a bien l'intention d'apporter du changement et innove en créant le Club La Cinq... qui échoue mais qui sera copié avec succès par le Club Dorothée. La série japonaise *Joe 2* (inédite) arrive et disparaît en mai et *La Reine du fond des temps* (juillet / août) subit le même sort. Les séries les plus moyennes (*Nolan, Académie des Ninjas, À plein gaz*) vont directement sur La Cinq alors qu'elles font partie du catalogue AB. Un bon calcul pour affaiblir La Cinq !

Évidemment, Le Club Dorothée diffuse les classiques de La Cinq et commence à accueillir des *sitcoms* (*Parker Lewis*). Changement en douceur ? TF1 accueille le Disney Club dont le contenu n'a rien à voir avec celui du Club Dorothée. Une émission familiale et inoffensive... Canal + change le nom de son émission jeunesse (Cabou Cadin devient Canaille Peluche) et s'oriente davantage vers une programmation cartoons avec les décapants *Simpsons* et les remuants *Tiny Toons*. Quelques coproductions françaises sont rediffusées sur FR 3 et Antenne 2 qui donne davantage d'importance à Giga (mise en avant des *sitcoms* comme *Sauvés par le gong*, la série du moment).

Et M6 jette l'éponge en abandonnant toute programmation jeunesse. C'est la fin de Graffi'6.

## Le début de la fin

En septembre 1991, La Cinq propose sa dernière rentrée — mais personne ne le sait encore — et réussit quelques bons coups avec *Pinocchio, Samuraï Pizza Cats* (qui proviennent de chez Saban, c'est nouveau pour la chaîne de se fournir chez ce distributeur), *Nadia et Théo* (fond de stock provenant du catalogue BERLUSCONI). Sans oublier les intrus du Club Do' (*Smash, Paul*...).

La Cinq fournit des efforts (les derniers) en proposant des classiques de Disney en *prime-time* (20 h 30) mais la crise au sein de La Cinq amènera leur suspension : Xavier COUTURE part fin 91 juste avant que le dépôt de bilan de la chaîne soit annoncé. C'est le début des rediffusions en boucle des séries animées pour éviter que le Club Do' ne les récupère. Pourtant, La Cinq continue de communiquer sur ses futures coproductions mais certaines comme *Michel Vaillant* ne seront jamais diffusées.

Devant cette déroute, TF1 décide de déplacer la concurrence, relègue les dessins animés en matinée et s'attaque à A2 et son émission Giga.

FR 3 ne participe pas à cette guerre des chaînes et persévère avec les dessins animés : c'est l'apparition de Télétoon avec un animateur animé, Lulo. Malgré tout, les dessins animés pour les plus jeunes restent privilégiés...

## DOMINIQUE POUSSIER

Avant de devenir directrice des programmes jeunesse de TF1, Dominique POUSSIER a été administrateur de production à Antenne 2 (théâtre et musique, fictions, puis documentaires et magazines). En 1987, elle devient adjointe de Pascale BREUGNOT à TF1 (documentaires, magazines, puis fictions). Puis responsable des programmes Théâtre et Musique sur TF1 en 1993. Forte de cette expérience, dès 1998, on lui confie le poste de directrice des programmes jeunesse de TF1. Elle a su tirer leçon des erreurs commises par Dorothée et son club. Résultat : plus de dessins animés violents, place aux productions gentilles et à un nouvel habillage des plus innovants, laissant place à l'interactivité des enfants. Que ce soit le choix des coproductions, les paroles, les musiques ou le montage : le tonus est là ! Dans l'ensemble, tout est bien dosé. Place aux cyber-héros : Zaz, XxL et DJ dont le *look* est à mi-chemin entre l'univers des jeux vidéo et les *manga*. Progressivement, ce nouveau concept qui plait fortement fait de l'ombre aux concurrents, si bien qu'en l'an 2000, la nouvelle émission phare des enfants, TF! Jeunesse, atteint son apogée avec l'invasion des *Pokémon*. À tel point que plusieurs épisodes sont diffusés d'un coup chaque semaine dans les Pokébloc. TF1 n'hésite pas à rattraper puis dépasser la diffusion de Fox Kids (premier diffuseur). Pire encore : des épisodes inédits sont présentés à l'antenne de TF1 le soir de Noël 2000, tandis que de nombreux grands enfants attendent impatiemment Génération Albator qui finalement (contrairement à ce qui avait été annoncé) ne sera diffusé que le lendemain sur France 3. À qui la faute ? Suivront les non moins sympathiques *Digimon*. Du jamais vu depuis *Dragon Ball Z* que la chaîne avait banni. TF1 aurait-elle révisé son jugement ? Les recettes non négligeables qu'engendre le succès phénoménal de ces deux séries (surtout la première : d'ordre mondial) profite à chacun (le hertzien bénéficiant d'une certaine primeur). Alors, pourquoi cracher dans la soupe ? « *La folie* Pokémon *ne fait que commencer* » confirme Dominique POUSSIER. Il s'agit bien là de pérennité et non de simple phénomène de société. Pour résumer, Dominique a su apporter un nouveau souffle à la chaîne (créativité et variété) qui avait bien du mal à se renouveler côté jeunesse. Sans doute défavorisée par la mauvaise étiquette de feu Club Dorothée.

© TF1




◁ Une bien triste fin…

© LA CINQ

## 1992 : Mort d'une chaîne

La Cinq fait la une de l'actualité médias. Côté jeunesse, elle parvient à glisser quelques récentes coproductions (*Bucky O'Hare* avec IDDH) au milieu d'une déferlante de rediffusions jusqu'au jour fatidique du 12 avril : Youpi ferme ses portes avec un énième épisode de *Denis la Malice* et La Cinq nous quitte à minuit après une soirée souvenir animée par les journalistes de la chaîne. Puis c'est l'écran noir…

Le Club Do' n'a plus à redouter La Cinq et accentue sa programmation sur les *sitcoms* dont c'est l'apogée, avec la mise en avant des stars-maison (Hélène, Christophe Rippert, Anthony Dupray…) présents au Top 50 ! Les *sitcoms* investissent les après-midi (plus de dessins animés) et la série américaine décapante *Parker Lewis* réhausse le niveau des productions AB qui affluent en masse. C'est la pénurie et les dessins animés japonais se font de plus en plus rares (petite consolation : *Patlabor* sur TF1 en avril). Club Do' parvient encore à faire parler de lui en programmant maladroitement *Très cher frère*, dont le contenu convient davantage à un public de jeunes adultes (la diffusion au Japon fut d'ailleurs codée et confidentielle). Dorothée en vient à présenter ses excuses au Journal de 20 heures sur TF1 (incroyable !).

En général, les autres chaînes font moins de tapage mais ne s'améliorent pas forcément : sur A2, Giga change de concept et est flanquée d'un animateur (cette innovation sera de courte durée et la présentation des premiers temps sera remise à l'antenne). Tranquillement, FR 3 accueille de nouvelles productions françaises (*Les Amériques*, un énième chapitre de la saga *Il était une fois* de Barillé, et la suite de *Tintin* qui a droit à deux journées qui lui sont consacré — 28 et 29 novembre). L'émission Télétoon devient C'est Lulo.

À la rentrée de septembre, alors qu'Arte arrive le 28, M6 met en place M6 Kid et des coproductions lancées par la défunte Cinq y sont programmées par le biais de Xavier Couture (*Draculito*…). Côté *japanimation*, on a l'agréable surprise de découvrir *Graine de Champion* et *Chistophe Colomb.* En face, Club Do' lance de nombreuses productions animées françaises : *Sophie et Virginie 2, Les Jumeaux du bout du monde, Croc Blanc, L'école des champions…* Au milieu de cette déferlante, *Ranma 1/2* se fraye une place (on n'y croyait plus) et nous entraîne dans ses délires. La tendance est de mettre en avant l'animation française ou américaine (notamment dans le Disney Club et Canal+ avec *Les Razmokets*).

Ce milieu d'année est enfin marqué par la naissance de France Télévision dirigée par Hervé Bourges : A2 devient France 2 et FR 3 devient France 3.




© LA CINQ

1 – Le lapin souriant de Youpi ! l'école est finie
2 – *Michel Vaillant*, la série oubliée…
3 – *Jeanne et Serge* a fait un "carton" sur La 5
4 – *Denis la Malice*, infatigable !
5 – *Olive et Tom*, autre grand succès de la chaîne



© JINGLE / C&D
© KNACK



© DIC ENTERTAINMENT
© TAKAHASHI YOICHIRO / SHUEISHA - TSUCHIDA PRODUCTIONS

## 1993 : L'animation malmenée

Cette année est la confirmation que l'animation (surtout japonaise) déserte les grilles de programmes et subit une politique de diffusion chaotique (Club Do' en avant).

Les *sitcoms* règnent en maître et l'animation est de plus en plus ouvertement considérée comme un produit enfant. Pour résumer : les *sitcoms*, c'est pour les ados et jeunes adultes. L'*anime*, c'est pour les enfants. D'où les diffusions de séries politiquement correctes comme *Corentin, Conan l'aventurier, Les aventures de Carlos* ou *Guerre des tomates* sur l'ensemble des chaînes.

Timidement, Club Do' propose *Sailormoon.* Canal + accueille l'excellent *Batman* et M6 diffuse à la sauvette trois épisodes de *Cobra* avant de le renvoyer d'où il était arrivé. En effet, M6 continue avec ses séries inoffensives et se lance dans la coproduction avec la *sitcom Classe Mannequin* (mieux que les séries AB ?).

La chaîne qui sort du lot est incontestablement France 3 avec Les Minikeums. Ce nouveau concept d'émission avec des marionnettes va peu à peu se faire connaître et grignoter l'audience de Club Do'. On en reparlera… Il faut commencer à compter avec le satellite et l'émergence d'une nouvelle émission produite par AB pour la chaîne TMC : Récré Kids. Au sommaire : le catalogue des animés d'AB… Tiens, tiens !

## 1994 : Ca bouge !

France 2 est la chaîne qui crée la plus grosse surprise avec une nouvelle émission, prémice d'un nouveau concept (celui du virtuel et des jeux vidéo) ciblant un public plutôt adolescent : Télévisator 2. Avec une chouette rediffusion : *Albator 84* !

En face, TF1 et le Club Do' proposent *Nicky Larson* et *Ranma 1/2.* Télévisator donne du fil à retordre au Club Do' qui concurrence déjà de front les *sitcoms* de Giga (toujours sur France 2). C'est le début des mercredis matins avec des déprogrammations sauvages et des inversions de diffusion à gogo. Bonjour le respect du téléspectateur ! Le service public n'en finit pas d'innover et France 3 décide de diffuser *Batman* en *prime-time* entre 20 h 15 et 20 h 40 et lance la diffusion de quelques DA qui auraient dû être proposés par La Cinq : *Blanche-Neige, Les Contes les plus célèbres*.... Enfin, ça bouge ! Parfois, c'est houleux…

Club Do' continue la diffusion du plus en plus controversé *Dragon Ball Z* (place à la nouvelle génération) et met *Fly* dont le succès ne sera pas au rendez-vous ! Enfin, Dorothée obtient une nouvelle case ciblée pour les jeunes avec des dessins animés bon-enfant. Mais bien vite, TF1 la lui retire pour tester (officieusement) un nouveau concept mis au point par TF1 (et pas AB) qui deviendra *À Tout Spip*. Au sommaire : *Spirou, Biker Mice*…

## LE CLUB DOROTHEE



Rentrée1987 : une date à retenir. C'est la naissance sur TF1, d'une émission qui restera ancrée dans la mémoire de plusieurs générations, à savoir, le Club Dorothée. À sa tête, la société AB Productions (la petite maison de disques à fait du chemin) et Dorothée (elle a quitté la direction d'Antenne 2) qui prend la direction des programmes jeunesse de TF1. Souvenez-vous de Dorothée et de ses acolytes : Ariane, Jacky, Patrick et Corbier qui faisaient les zouaves à la télé du temps de Récré A2. Eh bien, c'est cette même équipe déjantée qui a été parachutée sur TF1. Une bonne bande de potes se connaissant comme les cinq doigts de la main, et qui, par le biais de moultes *private jokes* et autres nombreux délires, nous ont fait rire aux éclats. On peut distinguer trois périodes. Tout d'abord celle de la fraîcheur et de la spontanéité que seule peut nous offrir la magie du direct à la télé (qui n'est pas sans rappeler l'ambiance qui faisait le charme de feu Récré A2) ; avec, pour programme, des valeurs sûres (les inusables *Candy-Candy, Goldorak* et *Bioman*. Et, petit à petit, le début des ennuis : l'avalanche de productions nippones (*Dragon Ball, Les chevaliers du Zodiaque, Ken le survivant...*), notamment en 1988 (pendant la "guéguerre" TF1/La 5), et le tragique destin qui les accompagnera (censures intempestives, parfois injustifiées, doublages bâclés, déprogrammations sauvages, amalgames concernant le dessin animé nippon et l'ensemble de la production japonaise...). Ensuite, vient l'époque de la promotion abusive des stars-maison. C'est la période dorée des *sitcoms* françaises qui pointe le bout de son nez (*Pas de pitié pour les croissants* et *Marotte et Charlie* annonçaient déjà la couleur de *Premiers Baisers* et autres clones de *Hélène et les Garçons*). Parallèlement, Dorothée enchaîne ses concerts. Il en va de même pour Hélène (la petite protégée de Dorothée), Christophe Rippert ou Anthony Dupray... Sans parler de la naissance (et du prolongement) de nombreux magazines (Le Dorothée Magazine devenu D. mangas, Vedette plus...) et des produits dérivés bon-marchés (continuité de la branche AB disques et AB Vidéo dont Manga Power, et naissance de la licence AB Toys qui, bien que prometteuse, se révèle un vrai feu de paille...). Enfin le début de la fin : la corde est usée. On a sans doute trop pressé le citron, il est temps que le club tire sa révérence. Les nombreuses cases-horaires confiées à Dorothée (un record absolu à ce jour indétrôné) lui sont retirées. Disparition quasi-totale du dessin animé nippon, suite à l'"affaire *Dragon Ball Z*" : jugé trop violent depuis un certain temps (supprimé à quelques épisodes de la fin à la demande de TF1 elle-même, sévèrement réprimandée par le CSA). Incohérence dans les programmes, incessantes rediffusions, manque d'innovation. Bref, le club a du mal à se renouveler, c'est pourquoi la chaîne demande à rajeunir l'équipe. Patrick s'en est déjà allé. Adieu Corbier à qui l'on demande de couper sa barbe. Ce qu'il refuse évidemment (ses chansons rigolotes nous manqueront). Bonjour Eric Galliano (ex-animateur de l'émission jeunesse Eric et compagnie d'Antenne 2), histoire de rester dans le coup ! Mais tout cela ne suffit pas au club Dorothée qui voit ses jours comptés. La suite, vous la connaissez : Le Club Dorothée disparaît le 29 août 97, laissant derrière lui de nombreux orphelins. Certains diront : « bon débarras ! », d'autres regretteront amèrement les hommes grenouilles, Sahara le dromadaire extra-terrestre ou encore le Yéyé Titi... Tout l'univers loufoque propre à l'inoubliable Club Dorothée. Quoi qu'on en dise, cette émission, désormais culte, ne laissera personne indifférent. Mais que sont-ils devenus ? Patrick Simpson Jones, parti le premier de l'équipe, n'est pas le plus mal chaussé. Installé à Miami, il a monté une boîte de production audiovisuelle. Corbier quant à lui, revient à ses premières amours : le théâtre (en ce moment au café théâtre Lucernaire dans le 6e arrondissement à Paris) et la chanson parodique (il prépare un album et une comédie musicale dans le cadre du festival d'Avignon) qui plaît aussi bien aux enfants qu'aux plus grands. Jacky travaille au sein d'une boîte de production (nommée justement Une grosse boîte de production américaine) qui produit des spectacles vivants, et écrit par ailleurs des articles pour le magazine Entrevue. Il a tout de même gardé les pieds dans l'univers de la télé puisqu'il anime le Jacky Rabbi Show (sorte de reprise du Jacky Show qu'il animait sur TF1) pour TFJ, une télé israélienne. Ariane est restée fidèle à AB Productions en tant que directrice de collection sur *Les vacances de l'amour* et développe un concept d'émission jeunesse pour France 2. Ce projet intitulé El Aventure devrait mettre en avant une bande de dix adolescents en périple journalistique. Enfin, Dorothée prend du repos. Après avoir longtemps voyagé et pris du recul par rapport aux années passées, il semblerait que le cinéma, auquel elle s'est déjà essayée par le passé, l'inspire davantage que la télévision dont elle ne veut pas entendre parler pour l'instant. Encore faut-il qu'elle trouve des projets qui l'intéressent. Entretemps, elle a tout de même été directrice artistique de la série *Les vacances de l'amour*.




△ Les joyeux drilles du Club Dorothée n'ont que rarement fait preuve d'un humour décapant

## 1995 : L'apogée de l'animation USA

Globalement, l'année 95 qui débute montre une réelle ouverture des chaînes hertziennes vers l'animation américaine : arrivée des *X-Men*, de *Spiderman* (sur TF1 dans *A tout Spip*) et la continuité des séries déjà entamées en 94 sur l'ensemble des diffuseurs. Les nouveautés en matière d'animation japonaise que l'on attend surtout sur TF1 dans le Club Do' se font particulièrement rares. Le Club Do' ne veut plus faire de vagues et les programmes directement mis à l'antenne par TF1 marchent bien comme la nouvelle série de *Caliméro*. Pourtant, avec la mise en place des fameux *Power Rangers* (du catalogue Saban), Club Do' explose l'audience à partir d'avril...



© ABC

Même si France 3 s'ouvre davantage à l'animation japonaise (ouverture d'une case l'après-midi), elle préfère choisir chez AB des productions anciennes et passe-partout qui ont fait leur preuve et qui parfois rentrent dans les quotas : *Ulysse 31* (qui fait un tabac), *Princesse Sarah, Roi Léo, Rémi sans famille*... Il est vrai qu'en choisissant de programmer des inédits à priori "inoffensifs" *(Les Enfants du Capitaine Trapp* ou *Un Chien des Flandres*), la chaîne s'auto-censure à cause de scènes jugées inadéquates pour le jeune public (présence de croix gammée dans les *Enfants du Capitaine Trapp* et scène de mort trop pénible dans *Un Chien des Flandres*).

C'est sur le câble et le satellite que les choses commencent à devenir intéressantes notamment dans Récré Kids qui amène deux nouveautés : *Petite bonne femme* et *Marc et Marie*. Ces animés auraient dû être proposés directement par TF1 et le Club Do'. Bizarre ! Sans oublier le cinéma qui (on le verra sur le long terme) va commencer à porter à l'écran de superbes longs métrages d'animation japonais : *Porco Rosso* remportera un succès d'estime en avril 95 et les critiques sont bonnes. L'amorce d'un changement d'attitude vis-à-vis de l'animation japonaise ?

Pour terminer l'année, AB organise Planète Manga, premier grand salon qui se tient du 13 au 17 décembre à Paris. En somme, un test grandeur nature pour AB qui veut évaluer le potentiel du public *manga* ! En effet, le mot est lâché et le terme générique *manga* (ignoré alors du grand public et jusqu'alors des professionnels qui espèrent ainsi engranger beaucoup d'argent avec cette nouvelle industrie) va désigner à tort les *manga* (BD japonaises) et la *japanimation* (dessins animés japonais). Conclusion : Planète Manga fonctionne très bien et ça donne de plus en plus d'idées aux éditeurs et distributeurs. Le *manga*, la nouvelle poule aux œufs d'or ?

## 1996 : Une surmédiatisation du « *manga* » ?

Depuis qu'on sait qu'il faut dire « *manga* » pour tout ce qui concerne la *japanimation*, on ne se gêne plus et les diffuseurs s'y mettent (les performances de Planète Manga et autres conventions estudiantines qui fleurissent, leur ont mis la puce à l'oreille...).

1 à 4 – Quelques productions françaises qui n'ont pas toujours fait l'unanimité : *Sophie et Virginie, Les jumeaux du bout du monde, T-Rex* et *Les Minipouss*
5 – *Ken le survivant*, la série controversée...



© C&D © ABC © DIC © BURONSON - HARA / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

C'est l'arrivée de Mangas Mangas sur Canal + avec à la clef des productions japonaises qui tiennent le haut du pavé. Cette émission puisera essentiellement dans le catalogue de Manga Vidéo (éditeur de *Ghost in the Shell, Vampire Princess Miyu, Ailes d'Honnéamise*...).

Le Club Do' devient l'ombre de son ombre : l'arrivée d'*Un garçon formidable* en janvier est vite interrompue et la fin tant attendue de *Sailormoon* n'est même pas adaptée. Il est vrai que l'exploitation par AB en mai du film de *Sailormoon* au cinéma est un échec et est loin des performances de *Dragon Ball Z* auparavant ! D'ailleurs, le deuxième film de *DBZ*, en octobre au cinéma, fonctionne beaucoup moins bien que le premier...

C'est évidemment sur le câble et le satellite que ça bouge ! AB commercialise enfin le bouquet AB Sat à compter du 2 avril et propose entre autres dans son offre très attractive financièrement la chaîne AB Cartoons qui est un véritable robinet à séries japonaises du catalogue AB ! Il est vrai qu'avec TF1, les relations s'assombrissent : le Club Do' (en panne d'audience avec une image vieillissante face aux truculents Minikeums qui prennent du terrain) est en sursis. AB choisit de devenir diffuseur indépendant. TF1 a décidé de le faire payer d'une façon ou d'une autre à AB qui comptait avec AB Sat griller CanalSat et TPS (bouquet numérique dans lequel TF1 est actionnaire). La guerre AB/TF1 est déclarée et la mort du Club Do' programmée.

AB commence alors à vendre ses programmes à d'autres chaînes du satellite : RTL9 (anciennement RTL Télévision) diffuse sans réelle structure jeunesse divers animés comme *Pollyanna* et *Goldorak* et Club RTL (*L'île au trésor, Jeu Set et Match*...).

Après AB Sat, c'est au tour de TPS d'apparaître la même année sur le satellite avec une chaîne jeunesse lancée mi-décembre : Télétoon. Sa programmation plutôt familiale comprend des productions essentiellement françaises et européennes. Pourtant, on surprendra quelques animés japonais sur lesquels la chaîne ne communique pas : *Les Jumelles de Saint Clare* (inédit) et plus tard *Caliméro* (mais pour Télétoon c'est italien et c'est ainsi qu'elle communiquera dessus. Pas question de dévoiler la partie japonaise).

Maintenant c'est clair : les *animefans* ne trouveront leur bonheur que sur le câble et le satellite. Le hertzien cherche plutôt le politiquement correct et à remplir convenablement ses quotas. Le *manga* a une trop mauvaise image (notamment avec l'apparition dans le milieu de la vidéo d'animés érotiques qui confortent les mauvaises langues dans leurs préjugés : le *manga* c'est soit de la violence (*Ken, DBZ*) ou du sexe (*Angel*...).



## 1997 : Bye Bye Club Do' !

Sur le hertzien, il devient évident qu'AB est de plus en plus supplanté en tant que distributeur (TF1 commence à bouder les *sitcoms* AB qui nuisent à la nouvelle image que voudrait se donner la chaîne : celle de grand public mais avec un minimum de qualité). Saban fait une belle percée (entamée avec le triomphe de *Power Ranger*) et fournit l'essentiel des programmes à M6 Kid qui cherche à cibler un public très jeune.

Avec l'arrivée de Fox Kids sur CanalSatellite le 15 novembre, Saban conforte sa position de distributeur. Et les débuts prometteurs de la chaîne résolument jeune (habillage en 3D inspiré des jeux vidéo, intéractivité mise en avant, naissance d'un nouveau genre d'animateurs avec les manimateurs) assurent une solide source de revenus à Saban qui en est actionnaire...

France 2 cherche à s'adresser davantage aux ados avec La planète de Donkey Kong (concept faisant appel à des personnages virtuels parlant « chébran »). C'est aussi le retour en force des cartoons en matinée avec Warner Studio (le samedi). C'est assurément Canal + et France 3 qui innovent avec des programmes ambitieux conçus en 3 D : *Fantôme* et *Insektors*. Des productions haut de gamme françaises !

Le 29 août, TF1 en finit une fois pour toute avec le Club Do' moribond et avec lui la *japanimation* diffusée à haute dose se termine brusquement. La mort du dessin animé japonais ? Pas



si sûr... Même si c'est l'animation américaine et franco-européenne qui a investi les écrans français. La *japanimation* a toujours un pied dans la place avec la diffusion de séries gentilles par-ci par-là sur le hertzien (il faut bien guetter !) et le maintien de Mangas Mangas sur Canal +... La vague *manga* a besoin d'un peu de repos pour se refaire une santé et redorer son blason.

Une période s'est ainsi terminée : celle de l'hégémonique Dorothée (soutenue par AB) qui a investi les programmes jeunesse (comme présentatrice et/ou directrice de programmes jeunesse) du début de Récré A2 (fin 70) à la fin du Club Do' (97). Une page est tournée. Il est tant de passer à autre chose.

TF1 ne verse pas de larmes et ne fait pas de détails : en septembre c'est TF! jeunesse qui débarque. TF1 a soif de donner un autre visage à ses programmes jeunesse... Nouvelle formule, nouvelle vague ! Il est temps de s'attaquer aux trépidants Minikeums qui n'en finissent pas de faire parler d'eux : de nombreux produits dérivés sont développés autour de leur univers et c'est payant ! France 3 est devenu *leader*...

## 1998 : Bouge avec le sat !

L'actualité du dessin animé se passe maintenant en priorité sur le satellite. Chaque chaîne thématique jeunesse cherche à imposer une image, une identité. Télétoon (TPS) vise plutôt un public familial et construit sa grille de programmes en ce sens. Alors que Fox Kids joue la carte du concept virtuel branché et innove en lançant un nouveau genre d'animateurs : les manimateurs (le *merchandising* se développera peu à peu autour du personnage Roger, comme ce fut le cas pour les Minikeums de France 3). Fox Kids mise énormément sur l'interactivité. Disney Channel met en avant son image de productions de qualité et communique sur le nom. De plus Disney Channel dispose d'un catalogue imposant de films (qualitativement et quantitativement), ce qui fait défaut à Fox Kids ! Cartoon Network, reprise sur CanalSatellite, adopte un ton décalé et efficace avec les *cartoons* de Warner et Hanna-Barbera. Enfin, il y a le Petit Poucet : AB Cartoons avec son lot de séries animées provenant de chez AB... Canal J, doyenne des chaînes jeunesse, n'a qu'à bien se tenir. Car en effet, elle va perdre du terrain ! Télétoon lui oppose une concurrence directe et son évolution va ébranler Canal J.

AB Cartoons, faute d'avoir su trouver une véritable identité, change de nom et devient Mangas à partir du 1er septembre. En effet, le nom correspond davantage à sa programmation et lui permet de se distinguer des autres en affichant avec le nom une véritable thématique. Mais Mangas fera tourner les séries en boucle : c'est la politique du minimum d'investissement !

1 – La fine équipe des Minikeums
2 – Le ténébreux Batman version dessin animé
3 – L'Araignée, l'Araignée est un être bien singulier...
4 – Une bonne adaptation de *Tintin* en DA
5 – Sacha et ses Pokémon ont su conquérir le monde



## Hertzien... et ça repart !

L'actualité n'est pas morte sur le hertzien. Loin s'en faut même si la diffusion de séries novatrices est plus pauvre... TF! jeunesse sur TF1 — installé depuis 1 an — obtient de plus en plus de succès et développe efficacement le concept d'interactivité. L'adhésion sans cesse grandissante du jeune public pour TF! va grignoter peu à peu l'audience des Minikeums qui seront en légère perte de vitesse. Côté service public, France 2 persévère dans la diffusion de séries américaines pour ados comme *Parker Lewis*, achète chez AB quelques *sitcoms* (*La philo selon Philippe*...) et relègue les dessins animés au second plan. France 3 mise toujours sur les séries américaines avec l'émission Télétaz (*Batman, Le diable de Tazmanie*...), renforce la diffusion des œuvres européennes (France 3 est le premier coproducteur européen !) et adopte une démarche intéressante : la mise en avant de programmes de qualité et plus "adultes", un peu comme Canal + mais en moins décapant. France 3 joue plus sur l'aspect ludique de ce nouveau type de programmes.

Discrètement, de son côté, Serge Bromberg met les vieux *cartoons* venus de tous horizons en avant sur La Cinquième : les rendez-vous proposés sont Cellulo et Cartoon Factory.

Canal + demeure la plus audacieuse des chaînes avec sa programmation décalée (*South Park, Simpsons*) et novatrice avec la case Manga Manga (catalogue Manga Vidéo) et *Evangelion* (qui avait fait ses preuves malgré une diffusion plus confidentielle sur C : peu avant !). Les retombées médiatiques sur *Evangelion* sont favorables. Serait-ce l'amorce d'un changement en douceur ?

France 3 crée la surprise le 24 décembre avec un projet qui végétait depuis plus d'un an et qui se concrétise alors : Génération Albator ! Surfant sur la vague de la nostalgie, l'émission présente un panel de séries animées cultes des années 80 (*Goldorak, Albator, Capitaine Flam*...) en les accompagnant de fiches techniques écrites et audio dites par une voix-off qui avait été celle d'un héros de dessins animés. La diffusion a lieu en deuxième partie de soirée et s'adresse délibérément aux grands ados et adultes, fans ou nostalgiques de ces programmes. C'est un beau succès d'audience qui place France 3 devant les autres chaînes !

Avec Canal + et France 3 renaît l'espoir que le dessin animé ne soit plus uniquement identifié systématiquement aux enfants : C'est l'un des grands changements de l'année 98...

## 1999 à 2001 : Le hertzien se « japanise »

La fin des années 90 est surtout marquée par un retour des séries nipponnes dites « commerciales » et qui apparaissent dans un premier temps sur le sattelite *via* Fox Kids : *Pokémon* est le premier en 99. Celui qui avait fait la une des journaux TV en France l'année d'avant (problèmes d'épilepsie occasionnés par certaines scènes) a rendez-vous avec le succès. TF1 saute sur l'occasion et le propose également sur son antenne quelques mois plus tard.

Et là, *Pokémon* devient un phénomène médiatique : tout le monde en parle, c'est le gros succès du moment. Depuis *Dragon Ball Z*, aucun dessin animé n'avait suscité un tel engouement... *Pokémon* est une bonne affaire... Profitant de l'effet de mode *Pokémon*, Fox Kids propose également *Digimon* (*Digital Monster*) puis *Monster Rancher*. Tous inspirés de jeux vidéo, ils engrangent pas mal d'argent. À côté, toujours Fox Kids, diffuse *Sakura* — une *magical girl* — et *Magical Dorémi*.

Evidemment, les chaînes hertziennes ont compris l'intérêt de ces programmes "commerciaux" et les accueillent bientôt : TF1 (*Digimon*) et M6 (*Sakura*) communiquent même sur le fait que ces séries sont japonaises. Incroyable ! Le résultat d'un lent changement entamé quelques années auparavant ?

Canal + continue à proposer toujours autant de séries d'animation ambitieuses : *Escaflowne, Cowboy Bebop* (côté *japanime*), *Chris Colorado* (côté animation française)… Un traitement de l'animation inédit sur le hertzien mais trop confidentiel, malheureusement…

De son côté, le service public maîtrise difficilement le retour de cet intérêt pour l'animation japonaise. France 2 essaie bien de lancer Kaz'Manga avec un programme pourtant alléchant : *Cat's Eye*, *Équipières de choc* (inédit), *Ulysse 31, Mystérieuses Cités d'Or.* Mais l'émission s'arrête. Il est vrai que les horaires et la programmation (faite à la légère) n'ont pas joué en sa faveur…

Génération Albator sur France 3 qui obtient toujours un beau succès d'audience demeure une émission que le service jeunesse de la chaîne ne sait pas trop comment gérer. La nouvelle équipe arrivée en 2000 laissait penser à une éventuelle diffusion mensuelle ou hebdomadaire. Elle est demeurée à ce jour annuelle et qui sait si elle sera reconduite à Noël prochain ?

## Un meilleur traitement de l'animation japonaise ?

Sur le sat, des événements notables sont à noter tant au niveau du traitement que du choix des séries proposées par une nouvelle née : Game One. Sans oublier Mangas qui cherche à s'améliorer. Game One, la chaîne des jeux vidéo se met à proposer de la *japanime* et choisit principalement des titres forts (souvent issus de Canal + mais aussi du catalogue AB) : *Cowboy Bebop, Edgar, Nadia* (dans une version non censurée !)… Un bel effort éditorial !

De son côté, Mangas essaye de se défaire au mieux de son image AB (et de son image de robinet à séries). À partir de septembre 2000 — en plus du nouvel habillage apparu en avril 2000 — Mangas amène des séries jusqu'à maintenant inexploitées sur l'antenne car oubliées dans les stocks : *Ulysse 31, Pygmalion, La reine du fond des temps, Un garçon formidable*… Décembre 2000 voit l'arrivée de la première émission mensuelle de la chaîne : Galaxie Mangas (présentée par un animateur). Est-ce la concurrence qui amène la chaîne à bouger ?

On peut maintenant se demander où les programmes jeunesse les plus intéressants seront diffusés : le sat ou le hertzien ? Dans quels cadres seront proposés les différents programmes et avec quelle rigueur ? En ce qui concerne la *japanimation*, il existe un fort potentiel : le nombre d'abonnés de la chaîne Mangas a augmenté de 49% sur l'année 2000 (soit 110 000 abonnés supplémentaires enregistrés). C'est un signe qui ne trompe pas. L'univers *manga* devient peu à peu partie intégrante de notre culture. Tant et si bien que parmi les dernières productions marquantes américaines et françaises, on surprend de plus en plus de clins d'œil et de savoir-faire empruntés aux Japonais… Décidément, l'animation japonaise aura considérablement influencé l'univers audiovisuel français.

**Pierre Faviez et Rui Pascoal**

© FOX KIDS

© ABC/TOEI ANIMATION

◁ ▽ Roger, la mascotte de Fox Kids, et les sorcières de *Magical Doremi*

### ANNE MARIE MEISSONNIER

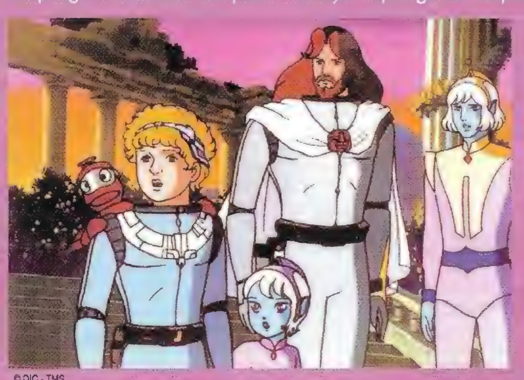
Anne-Marie Messonnier a joué un rôle déterminant dans l'évolution des programmes jeunesse. De 1964 à 2001, elle n'a pas cessé de s'investir de façon considérable dans des secteurs audiovisuels aussi intéressants que variés, touchant de près ou de loin l'univers des enfants.

Elle sera, tantôt, responsable pédagogique et organisatrice de séminaires d'initiation au langage et à la pratique de l'audiovisuel pour *Ecole et cinéma* (pour les enseignants du premier et second cycle), tantôt conseillère de production, productrice (Pic-pic-pic, Rébus et Télé-Pirate), réalisatrice (entre autres d'une étude : La télévision des moins de 5 ans), scénariste (*L'oiseau des mers* et *Bravo la famille*), lectrice de projets pour différentes chaînes de télévision (FR3, Antenne 2, TF1 et Canal J), et Responsable de stages vidéo pour le CITE (Centre d'informations aux techniques d'Enseignements). Elle devient également Créatrice pour l'INFAC et CREAR.

S'ajoute à cela le poste de responsable des activités et productions audiovisuelles pour les enfants au Centre Georges Pompidou. Ensuite, elle est nommée conceptrice et s'occupe de la mise au point technique et contractuelle, ainsi que du suivi de fabrication pour C&D (l'ex-société de Jean Chalopin (le papa d'*Ulysse 31*). Elle sera rédactrice d'une étude destinée au Ministre de la communication et publiée par l'INA (L'offre des programmes télévisés pour les enfants) avec le concours de Pierre Corset (chercheur à l'INA).

Prise sous l'aile de Mireille Chalvon (ex-directrice des programmes jeunesse de France 3 et Télétoon), Anne Marie s'occupe du suivi des coproductions (*Les Zinzins de l'espace, Les malheurs de Sophie, Chris Colorado*…) au sein de l'unité jeunesse de France 3. Elle essaie d'ailleurs de respecter au mieux le choix de son aînée (maintenu ensuite par Bertrand Mosca) : « *un bon équilibre des tranches d'âge (complémentaire entre France 2 et France 3), des programmes variés et des séries qui ne courent pas sur le marché* ». Comme elle le souligne : « *il était intéressant de travailler avec cette équipe car à partir du moment où l'on vous confiait un poste, on appliquait pleinement les fonctions qu'on nous avait confiées.* » La nouvelle politique de la chaîne ne plait guère à Anne-Marie qui décide de se retirer. Elle trouve plus de liberté en intégrant Noroplanet en octobre 2000, pour développer des programmes en tant qu'indépendante. Afin de retrouver dit-elle « *un certain plaisir en travaillant* » ce qui avait été le cas jusqu'à présent. Véritable artisane et passionnée par son travail, c'est en grande partie à elle que l'on doit le retour des dessins animés japonais disparus de France 3 depuis fort longtemps (*Ulysse 31, Rémi sans famille, Princesse Sarah*…). Selon Anne-Marie « *le ras le bol général du dessin animé japonais s'est traduit surtout par une grande ignorance, puisqu'on cataloguait le DAN à tout ce qui pouvait ressembler de près ou de loin à* Dragon Ball Z. Rémi sans famille *ne sonnait pas nippon auprès de certains. L'incompréhension et la mauvaise foi aidant, il y a eu désintoxication du DAN : le public véhément s'est calmé pour revenir à des idées plus saines. Cela a été long, certes, mais nécessaire car certaines séries étaient "limites". Des séries pas forcément destinées aux enfants qui véhiculaient des idées plus ou moins critiquables, parfois fascistes. Ils ont essuyé l'éponge sur laquelle ils étaient installés, c'est dommage !* »

© FRANCE 3



© DIC - TMS

C'est aussi grâce à elle que Génération Albator a pu voir le jour, pour notre plus grand bonheur. En espérant que cette émission exceptionnelle connaîtra encore de beaux jours devant elle. C'est ce que souhaite aussi Anne-Marie Meissonnier qui croyait au concept parce qu'il était animé par une équipe jeune et professionnelle connaissant le domaine. Des compétences indispensables que seuls des vrais passionnés d'animation ont pu démontrer, selon Anne-Marie, auquel cas elle n'aurait pas été aussi enthousiaste quant au développement d'une telle émission. Au nom de toute une génération de jeunes adultes, Anne-Marie encore merci !

# 90's LES ANNÉES CINÉMA

**AU REGARD DE 10 ANS DE CINÉMA D'ANIMATION EN FRANCE, LES MENTALITÉS ONT ÉVOLUÉ : DES FILMS COMME LE PRINCE D'EGYPTE ET KIRIKOU ONT DAVANTAGE OUVERT LA BRÈCHE QUE DES FILMS D'AUTEUR COMME JIN ROH OU PERFECT BLUE. LA DIVERSIFICATION DES PRODUCTIONS A MONTRÉ AU PUBLIC QUE L'ANIMATION N'ÉTAIT PAS SEULEMENT LE FIEF DE DISNEY, ET QU'ELLE N'ÉTAIT PAS UNIQUEMENT DESTINÉE AUX ENFANTS.**

*Akira*, n'est sorti que dans deux salles art et essai à Paris en 1991 ▽

Au début des années 90, Disney règne toujours en maître incontesté sur le paysage du cinéma d'animation en France. À côté de ses trois dessins animés annuels, véritables institutions, sortent des films marginaux, cantonnés au registre art et essai. Malgré son côté adulte résolument novateur, *Akira* en fera partie : sorti en mai 91, le film connaît un succès d'estime évident, un accueil presse relativement favorable, mais reste tout de même semi-confidentiel ; il ne sort que dans deux salles art et essai à Paris.

1994, l'animation ouvre ses portes à des styles plus divers. L'originalité vient d'Outre-Atlantique : Des films comme *Wallace et Gromit*, des studios Aardman, ou encore *l'Étrange Noël de Mr Jack*, qui bénéficie de la réputation comico/morbide de l'univers de Tim BURTON (comme trois ans plus tard *James et la pêche géante*), décloisonnent l'animation du genre "enfantin" et touchent de 300 à 500.000 spectateurs en France.

Jusqu'en 95, une myriade de films d'animation, réalisé par des studios d'Europe de l'Est et du Nord, est sortie par de petits distributeurs, qui n'ont qu'une existence éphémère (*Little Nemo*, plus de 70.000 entrées France, n'est pas sorti à Paris). Le mouvement de l'animation que l'on peut qualifier de confidentiel prend alors de l'ampleur : le nouvel Astérix (*Astérix et les Indiens*) s'internationalise, c'est une coproduction allemande-américaine distribuée par la Fox.

Et surtout, seize ans après *Goldorak*, un dessin animé japonais crève l'écran : *Dragon Ball Z*, sorti le 31 octobre 95, totalise plus de 500.000 entrées en France. C'est certes peu par rapport aux Disney, dont les entrées se comptent toujours en millions, mais peu de films peuvent se vanter d'atteindre le demi-million d'entrées en 95, à part des grosses machineries comme *Casper*.

Même si le succès de *DBZ* reste surprenant, il répond toutefois à une logique commerciale étudiée : avant lui *Goldorak*, et cinq ans plus tard, *les Pokémon*, et dans une moindre mesure *les Razmokets*, font également suite au succès d'une série télé et s'encombrent de nombreux produits dérivés.

Mais certains succès sont aussi dus aux coups de cœur des distributeurs : 95 est également l'année où la *japanimation* montre un autre visage au public français.

## La percée de l'animation japonaise intello

1995 peut être considérée comme l'année de la découverte du Studio Ghibli en France : Studio Canal Plus, qui flashe sur *Porco Rosso* au festival d'Annecy en 93, sort l'œuvre de MIYAZAKI en juin. Mais le film souffre d'un désaccord entre la distribution et l'image que l'on veut lui donner : présenté comme un film d'auteur, il bénéficie d'un réseau de distribution plutôt commercial, en tête duquel UGC ; il faudra par exemple attendre un mois avant de voir le film à l'affiche en VO. Le succès mitigé remporté par *Porco Rosso* n'entame pas la bonne foi d'UGC, qui propose un *Cycle Cinémanga* durant l'été 95, permettant à plus de 20.000 spectateurs en France de se familiariser avec d'autres dessins animés japonais.



Les films de *Dragon Ball Z* ont bénéficié d'une importante campagne de pub ▷

En 96 sort *Le Tombeau des Lucioles*. Bénéficiant d'investissements moindres que *Porco Rosso*, la distribution du film entérine la qualification art et essai qui commence à caractériser l'animation japonaise. Les années suivantes connaîtront un déferlement de dessins animés pour adultes sur les écrans : sorties en 97 de *Ghost in the Shell*, en 99 de *Perfect Blue* et de *Jin Roh*. Si ces œuvres représentent un véritable choc dans le milieu de fans issus d'une certaine culture, comme Christophe GANS, ardent défenseur de *Ghost in the Shell*, elles sont encore cantonnées au

## STUDIO AARDMAN LA PÂTE À SUCCÈS

Fondé en 1972, par David SPROXTON et Peter LORD, le studio Aardman met, à la fin des années 80, la main sur un génie de la pâte à modeler. Nick PARK va devenir, avec ses deux compères *Wallace et Gromit*, la marque de fabrique de cette usine à rêves. Reprenant le schéma classique du couple surréaliste animal / homme, il invente un duo très *british*, les deux s'accordent avec une singulière et fine intelligence pour trois épisodes. Couvert d'oscars, Nick PARK devient codirecteur de Aardman Animations. Les britanniques signent avec les studios de SPIELBERG un contrat de cinq films. Leur première collaboration, *Chicken Run*, a atteint un beau score : 600.000 entrées ! Dix foix *Titan A.E.* de Don BLUTH.

© STUDIO AARDMAN

Outre *Chicken Run*, la série *Rex the Runt*, à l'humour décapant, est désormais diffusée dans plus de 10 pays (13 épisodes produits, 13 en cours, pour un montant de 5 millions de $). Aardman n'a pas le monopole dans le domaine de la pâte à modeler. En France, il existe Folimage qui travaille en collaboration avec Aardman.

Ils tâtent aussi de la publicité (Bonduelle, Perrier). Les studios s'obligent à réinvestir 30 % de leurs bénéfices dans chacun de leurs opus cinématographiques, d'où un *merchandising* étoffé. Novateur, le studio Aardman a aussi lancé un *cartoon* sur le net : *Angry Kid*, vu par plus de 300.000 internautes. Dans un pays comme l'Angleterre où l'animation est peu soutenue, Aardman fait figure d'exemple. Avant de retrouver en 2003 *Wallace et Gromitt*, ce sera l'an prochain au tour du *Lièvre et la Tortue*. Alors rien ne sert de courir...

△ ▽ *Le Cochon de Wat* et *Wallace et Gromit*



© STUDIO AARDMAN

rang de films d'auteur. Il ne faut pas y chercher le réel mouvement déclencheur de l'intérêt du grand public français pour l'animation.

## Les américains crados

Dans le genre décalé, les américains vont cultiver un côté trash et subversif qui, tout en les distinguant de la voie intimiste empruntée par leurs collègues nippons, les désolidarise également du dessin animé pour enfants. Les États-Unis, qui usent couramment d'*anime* à la télévision, se tournent alors davantage vers le cinéma. Issus de la culture MTV, *Beavis et Butthead* envahissent les écrans de leurs délires cradingues d'ados attardés en 97. C'est également, entre autres sur MTV, que Bill PLYMPTON a fait ses preuves : Le public français fait sa connaissance en 98, pour la sortie de son long-métrage *Une Impitoyable Lune de Miel*. 30.000 spectateurs seront alors séduits par son humour délirant et sexy, qui vise un public déjà averti. Le comble du politiquement incorrect sera atteint en 99 par la sortie du délicieusement subversif *South Park, le film* : relayé par une campagne pub conséquente, qui s'adresse à un public déjà familiarisé avec la série diffusée sur Canal Plus depuis 98, le film atteint le million de spectateurs, malgré son interdiction aux moins de 12 ans !



Kuzco et El Dorado, un petit air de famille △ ▽

© DISNEY

## L'empire Disney chancelle...

Dès 97, c'est au tour de la Fox et de Warner de se lancer dans le long métrage d'animation : Cependant Disney bénéficie de 50 ans d'expérience et d'un réseau de distribution inégalé, et malgré des succès flagrants (*Anastasia*, pour la Fox, qui, avec plus de 2 millions d'entrées, prétend presque rivaliser avec le Disney cuvée 98, *Mulan*), les deux studios essuient des succès mitigés (*Excalibur*, *Le Roi et Moi*, *le Géant de fer* pour Warner) ou des revers cinglants (*Titan A.E.*, à peine plus de 200.000 entrées France en 2000 la Fox).

Le vrai grand tournant se situe en 98, avec la création des studios Dreamworks. Disney a beau avoir évolué dans ses techniques d'animation (utilisation de la 3D, comme pour *Toy Story* en 96) et dans la production (délocalisation au studio français de Montreuil, notamment pour *Tarzan* et *Hercule*, ou au Japon pour *Les Aventures de Tigrou*), Dreamworks va réussir là où la Fox et Warner ont échoué.

Anciennement SKG, Dreamworks bénéficie de la présence de Jeffrey KATZENBERG, ancien de Disney : de la firme, il a gardé un certain savoir-faire, et emmené certaines des idées, ce qui donne aujourd'hui de curieuses ressemblances entre *Fourmiz* et *1001 pattes*, *le Prince d'Egypte* et *Mulan*, ou plus récemment *La Route d'Eldorado* et *Kuzco*... Néanmoins, la qualité des créations de Dreamworks permet au studio de rivaliser avec Disney et de prétendre au minimum au million d'entrées à chaque nouvelle sortie.

## Réveil français tardif et diversification des genres

L'animation française va également se réveiller la même année : en 98 sort *Kirikou et la sorcière*. Pari de Gébéka et du Studio Canal Plus, le film est un vrai raz-de-marée : plus d'un million d'entrées en France. Depuis les œuvres de René LALOUX, le paysage français est pauvre dans le domaine de l'animation, *Kirikou* amène un véritable renouveau.

◁ *Jin-Roh*, un film d'auteur sorti en 1999

© OSHII - BANDAI VISUAL - PRODUCTION IG

Studio Canal Plus et Gébéka vont alors surfer sur une vague qui leur semble favorable : l'intérêt du public pour l'animation est ravivé. *Mon Voisin Totoro* sort en salles le 8 décembre 1999 : succès évident, plus de 250 000 entrées France, même si les résultats sont avortés puisque le film n'est exploitable que pendant 6 mois.

Les hymnes naturalistes de MIYAZAKI séduisent davantage le public que de sombres œuvres à la *Ghost in the Shell* : conquis par le talent d'un auteur qui rallie enfin toutes les générations, les spectateurs réservent un accueil chaleureux à *Princesse Mononoké*. Distribué en France par Disney, le film attire presque 500.000 spectateurs dans les salles, et se voit décerner les honneurs de la presse. Ce gros succès ne représente néanmoins pour l'heure qu'une étape, et le projet de Gaumont Buena Vista International de présenter un nouveau film du maître à chaque mois de janvier est pour l'instant resté lettre morte.

L'animation reflète, voire précède, les évolutions du marché du cinéma (abondance de sorties pour enfants ; productions asiatiques en vogue). Les gros succès de la décennie semblent être davantage le fruit de coups de cœur heureux de certains distributeurs, ou le résultat d'offensives commerciales. Néanmoins, l'amélioration de la qualité des productions au fil des années permet désormais de proposer un éventail plus large de ce que représente l'animation. Les thèmes abordés semblent aussi variés que peuvent l'être les centres d'intérêt des spectateurs potentiels ; à chacun maintenant de se positionner, d'errer au gré des envies parmi les blagues des scatophiles Terence et Philip (*South Park, le film*), ou de s'évader à travers les envolées lyriques de *Princesse Mononoké*...

**Julie BORDENAVE**
**Encadrés d'Emmanuelle MAHOUDEAU**

Remerciements à Laurent

## LE MASTODONTE DISNEY

En signant un accord avec le studio Ghibli, Disney possède les droits de diffusion en salle et d'exploitation en vidéo de tous ses films, excepté *Le Tombeau des Lucioles*. En choisissant l'allié nippon, Gaumont Buena Vista a diffusé en France *Mononoke-Hime* (*Princesse Mononoké*) en janvier 2000, un mois après *Mon Voisin Totoro* distribué par Gébéka (voir interview). Avec un budget d'environ 24 millions de dollars, *Mononoke-Hime* est le dessin animé le plus cher jamais réalisé au Japon. Sa sortie en France a été un énorme succès, près de 150 000 spectateurs. Outre ces beaux scores, Disney continue à faire salles combles avec ses deux sorties annuelles. Après les films agrémentés de chansons, comme *La Belle et la Bête*, Disney s'oriente vers un public plus adolescent. Là où des sociétés comme la Fox ont connu des déboires, notamment avec *Titan A.E.*, Disney rebondit en diversifiant. L'an 2000 verra peut-être quatre films Disney : *Les aventures de Tigrou*, *Dinosaure*, *Kuzco*, *Monsters* ou *Atlantide*... avec un seul adversaire restant : Dreamworks.

## DREAMWORKS SKG — 3 HOMMES ET UN COUP FIN

En 1994, trois hommes, SPIELBERG, le cinéaste, GEFFEN et KATZENBERG, le créateur venu de Disney, s'associent dans DWSKG : Dreamworks. Depuis 60 ans, aucun vrai studio n'a été crée à Hollywood. SPIELBERG a vu *La Liste de Schindler* oscarisé et *Jurassic Park* décrocher des millions. 1997, *The Peacemaker* sera leur premier long métrage. Suivra *Le Prince d'Egypte*, succès de 1998, dépassant *Anastasia* de Don BLUTH. DWSKG collabore avec d'autres studios, à des accords avec des télés, produit des disques. DWSKG est surtout un vrai concurrent pour Disney. Jeffrey KATZENBERG est à l'origine de la renaissance des dessins animés Disney. Il a imposé un style, une recette grand public, où musique, chansons et humour s'appuient sur une solide histoire. Il prône l'engagement de voix célèbres, s'assurant une promotion, cible des sujets simples, universels. Résultat : *La Belle et la Bête*, premier dessin animé à récolter une nomination à l'Oscar du meilleur film, *Aladdin*, *Le Roi Lion*, KATZENBERG quitte Disney.

© DREAMWORKS LLC

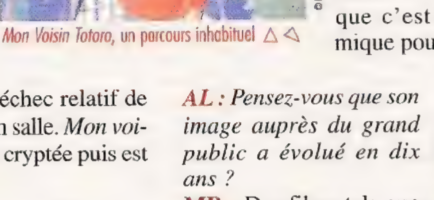
# Interview de Marc Bonny

**ARTISAN DE LA SORTIE EN FRANCE D'UN DES PLUS BEAUX FILMS POUR ENFANTS DU CINÉMA D'ANIMATION JAPONAIS, MON VOISIN TOTORO, MARC BONNY, DIRECTEUR DE LA SOCIÉTÉ GÉBÉKA, REVIENT SUR LES SUCCÈS QUI ONT CHANGÉ LE REGARD DU PUBLIC PENDANT CETTE DERNIÈRE DÉCENNIE. ENTRE LE TRIOMPHE DE KIRIKOU ET LA SORCIÈRE, LES DERNIÈRES SORTIES DE DISNEY ET LE CAS D'ÉCOLE TOTORO, COUP D'ŒIL D'UN SPÉCIALISTE.**

**AnimeLand :** *Vous avez sorti en décembre 1999* Mon voisin Totoro. *Réalisé en 1988, diffusé en vidéo, il aura fallu onze ans pour voir ce chef d'œuvre de Miyazaki. Vous avez aussi à votre actif un des plus beaux succès du cinéma d'animation :* Kirikou et la Sorcière *(1998, Michel Ocelot). Comment avez-vous découvert* Mon voisin Totoro *et l'animation japonaise ?*

**Marc Bonny :** Quand nous avons créé Gébéka, en 1997, notre objectif était de distribuer quatre à six films de qualité par an, pour un jeune public. Nous nous sommes tournés naturellement vers le Japon... Nous connaissions *Mon voisin Totoro* depuis plusieurs années et nous regrettions vraiment qu'il ne puisse être distribué en France. Nous avions très envie de le faire. Cela ne s'est pas fait tout de suite ! À l'époque, le Studio Canal + était propriétaire des droits. Il avait décidé, suite à l'échec relatif de *Porco Rosso*, de ne pas le sortir en salle. *Mon voisin Totoro* est passé sur la chaîne cryptée puis est sorti en vidéo.





© NIBARIKI - TOKUMA SHOTEN

*Mon Voisin Totoro, un parcours inhabituel* △ ◁

**AL :** *Comment avez-vous finalement réussi à le sortir ?*

**MB :** Régulièrement nous leur demandions leur accord. En vain. Même si nous prenions tous les risques financiers. Jusqu'au moment, où, il semblerait que le succès de *Kirikou et la Sorcière* ait débloqué la situation. Devant cette réussite, ils se sont dit que, peut-être, Gébéka était à même de faire un bon travail sur le film de Miyazaki. C'est à ce moment-là que nous avons pu faire découvrir *Mon voisin Totoro* au cinéma. Nous avons sorti le film dans de mauvaises conditions du point de vue de la diffusion. Le Studio Canal + avait les droits uniquement jusqu'en juillet 2000. Nous savions parfaitement que nous n'aurions que sept mois de droits de diffusion, puisqu'il est arrivé sur grand écran en décembre 1999. C'est rare d'avoir des délais aussi courts mais c'étaient les conditions de départ et nous avions vraiment envie que *Mon voisin Totoro* passe dans les salles de cinéma en France. En sept mois, 280.000 entrées, c'est un vrai bon succès.

**AL :** *Les succès de* Totoro *et de* Kirikou *ont-ils donné un second souffle au cinéma d'animation ?*

**MB :** Sûrement. Notre credo est de proposer des films pour enfants de qualité. Ont suivi *Princes et Princesses* et *Robinson & compagnie*, un film que nous aimons bien. Nous pensions que dix ans après sa sortie ce serait intéressant de lui redonner une seconde vie sur grand écran. Nous travaillons actuellement sur le long métrage de *Corto Maltèse* et sur celui de *Bécassine*. C'est vrai que c'est une période dynamique pour l'animation.

**AL :** *Pensez-vous que son image auprès du grand public a évolué en dix ans ?*

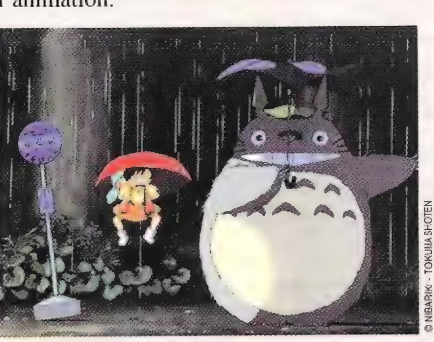
**MB :** Des films tels que *Princesse Mononoké* ont fait évoluer la vision du public. C'est un bon exemple, il a été vu par près d'un demi-million de personnes. C'est un excellent score pour un film plutôt réservé à un public adulte.

**AL :** *Selon vous, quel a été le déclencheur de ce changement ?*

**MB :** Actuellement, le cinéma asiatique, outre le dessin animé, a le vent en poupe. *Yi-Yi* ou *In the mood for love* (près d'un million d'entrées) ont rassemblé un large public. Celui-ci paraît prêt à rencontrer des œuvres arrivant d'autres horizons.

**AL :** *Est-ce plus facile d'obtenir les droits de diffusion des œuvres nippones ?*

**MB :** J'ai une expérience particulière avec *Mon voisin Totoro*. Je continue toujours à tenter de réobtenir ses droits. Les affiches, les copies VF et VO sous-titrées existent, mais on ne peut les exploiter. Depuis l'accord entre les Studios Ghibli et Disney, tout est bloqué. Si je joins quelqu'un au Japon, il me renvoie chez Disney où personne ne me répond ! Le film pourrait exister en France, mais on n'a aucun interlocuteur.



© NIBARIKI - TOKUMA SHOTEN

**AL :** *Pensez-vous que le cinéma d'animation japonais a influencé les autres productions ? Notamment Disney ?*

**MB :** J'ai surtout l'impression que Disney vise un public différent, plus adulte. Ils perdent ce public d'enfants. À force de vouloir atteindre une palette de

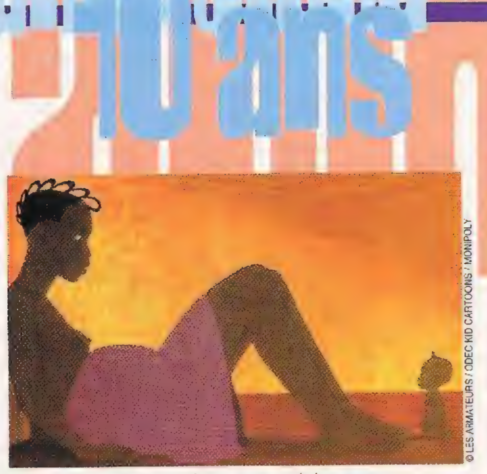
## STUDIO GHIBLI ENFANCE DE L'ART

Ce studio, créé en 1982, reste le plus connu en Europe grâce à ses deux fondateurs, Miyazaki Hayao (*Porco Rosso*) et Takahata Isao (*Pompoko, Le Tombeau des Lucioles*). Après des chefs-d'œuvres tels que *Mon Voisin Totoro* sorti en 1999, Miyazaki se penche à nouveau sur l'enfance. *Sen to Chihiro no Kamikakushi* présente l'histoire de Chihiro, 10 ans, projetée dans un monde étrange et inconnu. Loin de ses parents transformés en cochons, elle commencera un long voyage. Elle rencontrera de nombreux êtres étranges. Chihiro est moins insouciante et résolument positive que Mei ou Satsuki, moins combattive que Nausicäa. Financé par la fée Buena Vista, *Sen to Chihiro no Kamikakushi* sortira cet été sur les écrans américains. Pour la France, enfin arrive le second film de Takahata Isao : *Mes voisins les Yamada*, un film très attendu par les amateurs depuis sa projection au Forum des Images en 1999.



© NIBARIKI - TOKUMA SHOTEN

◁ *Chihiro no kamikakushi*, le dernier Miyazaki sort cet été au Japon

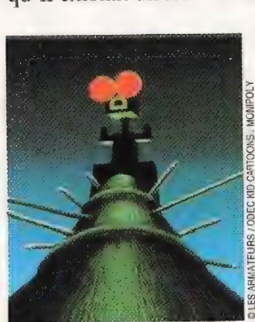



△ ▽ *Kirikou et la Sorcière* fut un succès sur le long terme

spectateurs très vaste, on ne fait plus de films intéressants spécifiquement pour les petits. Le Disney sorti à Noël dernier, *Dinosaure,* n'est pas destiné aux enfants, en dessous de six ans, ils ne s'y intéressent pas. Ce n'est pas un hasard si Disney a sorti *Les aventures de Tigrou*, un film vraiment destiné au jeune public. Les influences sont dans les deux sens. À partir du moment où il y a un cinéma asiatique dynamique, des sociétés telles que Disney en tiennent compte. Quand elles mettent un film en projet, elles essayent de drainer le public de tous les continents.

**AL :** Kirikou et la Sorcière *est-il sorti au Japon ?*
**MB :** Il n'est pas sorti au cinéma, mais il a été diffusé pendant le festival d'Hiroshima. *Princes et Princesses* devrait sortir au Japon, et en Corée.

**AL :** *Comment expliquez-vous le succès de* Kirikou et la Sorcière *? On a l'impression que le public français s'est réveillé...*
**MB :** Cela a été un électrochoc, et cela a permis de révéler que le public français avait envie d'autre chose, de films différents. Ce film est aussi d'excellente qualité. En plus, on a bien vu qu'il existait un marché assez large. *Kirikou et la Sorcière* totalise à ce jour, en deux ans et demi d'exploitation, près d'1,3 million d'entrées en France. En plus, nous avions opté pour une distribution à 95 % dans le circuit des salles art et essai. C'était l'unique moyen pour le diffuser. Il ne faut pas oublier qu'il est apparu sur les écrans entre *Mulan* et *le Prince d'Egypte*. Personne n'aurait misé un centime sur *Kirikou* ! Nous avons donc choisi de le laisser s'installer, preuve qu'il y a de plus en plus d'amateurs : l'immense réussite de *Chicken Run* avec quelque 2,5 millions d'entrées sur l'Hexagone. Disney touche un large public grâce à son *marketing.* Un "cousin" de *Kirikou* pourrait très bien atteindre les 3,4 millions, puisque le marché potentiel est de 5 à 10. Cela ne m'étonnerait pas !




**AL :** *Merci beaucoup !*

**Propos recueillis par Emmanuelle Mahoudeau**

## LES LONGS MÉTRAGES D'ANIMATION EN FRANCE

| Titre | Date de sortie | Entrées Paris | Semaines | Entrées France |
|---|---|---|---|---|
| Eugenio | 13/10/90 | | | |
| Akira | 08/05/91 | 40.256 | 27 | - |
| Robinson & Cie | 25/05/91 | 3.601 | 13 | - |
| Les Tortues Ninja 2 | 17/07/91 | 129.186 | 17 | - |
| Les Feebles | 31/07/91 | 3. 818 | 19 | - |
| Bernard et Bianca au pays des Kangourous | 27/11/91 | 506.792 | 9 | - |
| Rock O Rico | 19/02/92 | 3.291 | 4 | - |
| 1001 farces de Pif et Hercule | 10/02/93 | 4.418 | 10 | 87.275 |
| Les Tortues Ninja 3 | 21/07/93 | 47.951 | 23 | 3000.788 |
| Aladin | 10/11/93 | 1.513.343 | 59 | 7.464.452 |
| Le Roi Lion | 09/11/94 | 1.791.257 | - | 10.057.571 |
| L'étrange Noël de M. Jack | 30/11/94 | 137.478 | - | 447.240 |
| Wallace et Gromitt | 21/12/94 | 112.000 | 27 | 306.000 |
| Porco Rosso | 21/06/95 | 23.378 | 27 | 61.945 |
| Cycle Cinémanga | 19/07/95 | 8.344 | 10 | 20.045 |
| Casper | 04/10/95 | 392.454 | - | 2.227.565 |
| Power Rangers | 18/10/95 | 29.547 | 11 | 124.991 |
| Dragon Ball Z | 31/10/95 | 127.226 | - | 547.089 |
| Pocahontas | 08/11/95 | 886.680 | - | 5.656.313 |
| Le Monde est un grand Chelm | 28/02/96 | 2.116 | 5 | 17.987 |
| Toy Story | 27/03/96 | 494.285 | - | 2.2772.893 |
| Les n^elles aventures de Wallace & Gromitt | 10/04/96 | 111.354 | - | 419.863 |
| Sailor Moon | 10/05/96 | 5.891 | 10 | 17.193 |
| Le Tombeau des Lucioles | 19/06/96 | 9.787 | 16 | 29.118 |
| Dragon Ball Z 2 | 16/10/96 | 348.388 | 25 | 151.458 |
| Le Bossu de Nôtre-Dame | 27/11/96 | 1.051.856 | - | 6.840.859 |
| Ghost in the shell | 29/01/97 | 36.831 | 12 | 114.894 |
| Space Jam | 05/02/97 | 314.343 | 32 | 2.020.082 |
| James et la pêche géante | 18/06/97 | 69.002 | 28 | 447.354 |
| Anastasia | 04/02/98 | 512.007 | 47 | 2.782.019 |
| La vieille dame et les pigeons | 27/05/98 | 4.043 | 13 | 8.468 |
| La petite sirène | 01/07/98 | 100.830 | 33 | 545.054 |
| Excalibur, l'épée magique | 14/10/98 | 71.428 | 21 | 383.127 |
| Mulan | 11/11/98 | 915.171 | - | 5.772.529 |
| Fourmiz | 11/11/98 | 371.352 | - | 1.529.819 |
| Jin Roh | 17/11/99 | 18.587 | - | 47.302 |
| L'Impitoyable Lune de Miel | 18/11/98 | 13.517 | 12 | 30.586 |
| Le prince d'Egypte | 16/12/98 | 776.659 | - | 3.941.989 |
| Kirikou et la Sorcière | 09/12/98 | 160.000 | 1.140.000 | |
| 1001 Pattes | 10/02/99 | 537.813 | - | 3.161.913 |
| Les Razmokets, le film | 31/03/99 | 171.736 | 42 | 1.012.172 |
| Babar, roi des éléphants | 28/04/99 | 39.683 | - | 175.667 |
| Les château des Singes | 02/06/99 | 61.230 | 34 | 388.000 |
| South Park, le film | 25/08/99 | 186.069 | 18 | 1.035.832 |
| Tarzan | 24/11/99 | 1.378.570 | - | 6.591.028 |
| Mon voisin Totoro | 08/12/99 | 9.920 | 11 | 46.028 |
| Le géant de fer | 08/12/99 | 31.786 | | |
| La mouette et le chat | 22/12/99 | 70.131 | 53 | 319.868 |
| Fantasia 2000 | 01/01/00 | 254.484 | 19 | 650.478 |
| Princesse Mononoké | 12/01/00 | 142.716 | 33 | 479.005 |
| Princes et princesses | 26/01/00 | 40.238 | 48 | 330.085 |
| Toy Story 2 | 02/02/00 | 748.461 | 47 | 4.529.693 |
| Carnival | 09/02/00 | 8.031 | 13 | 39.501 |
| Le journal d'Anne Frank | 23/02/00 | 23.565 | 24 | 179.883 |
| Elmo au pays des grincheux | 15/03/00 | 2.911 | 4 | 6.379 |
| Pokémon le film | 05/04/00 | 354.802 | 36 | 2.224.432 |
| Il était une fois Jésus | 12/04/00 | 961 | 2 | 21.299 |
| Little Stuart | 12/04/00 | 314.243 | 41 | 1.827.754 |
| Heavy Metal | 19/04/00 | 3.298 | 5 | 5.411 |
| Les voyages de Gulliver | 14/06/00 | 2.499 | 10 | 31.584 |
| On est pas des sauvages | 13/09/00 | 2.708 | 11 | 30.227 |
| Les aventures de Tigrou | 18/10/00 | 136.601 | 17 | 807.463 |
| Titan A.E. | 18/10/00 | 65.430 | 9 | 205.672 |
| Sur la route d'El Dorado | 25/10/00 | 135.582 | 16 | 710.645 |
| La planète sauvage | 25/10/00 | 1.260 | 6 | 5.000 |
| Dinosaure | 15/11/00 | 875.000 | 11 | 5.037.962 |
| Mondo Plymton | 22/11/00 | 4.230 | 12 | 6.918 |
| Robinson et compagnie | 06/12/00 | 1.285 | 3 | 28.480 |
| Chiken Run | 12/12/00 | 600.000 | 8 | 2.850.000 |
| Pokémon 2 | 20/12/00 | 116.168 | 8 | 700.000 |

SOURCE CINECHIFFRES ET FILM FRANÇAIS

# ANNECY 2001 • 4 - 9 JUIN




Tel. 33 (0) 4 50 10 09 00 - www.annecy.org


DVD
VIDEO


KAZE
www.kaze.fr

# DE LA VIDÉO AU DVD

## Chronologie d'un long parcours

**EN 10 ANS, LE MARCHÉ DE LA VIDÉO A CONSIDÉRABLEMENT ÉVOLUÉ EN FRANCE. EN EFFET, AUPARAVANT, EN DEHORS DES CASSETTES DESTINÉES À UN JEUNE PUBLIC, IL N'EXISTAIT RIEN. CET ARTICLE SE PROPOSE DE RETRACER L'ÉVOLUTION DE CE MARCHÉ SUR LES DIX DERNIÈRES ANNÉES, ET D'EN RENCONTRER LES PRINCIPAUX ACTEURS.**




△ Difficile de deviner qu'à l'intérieur de ces cassettes se cache le premier grand film de Miyazaki (*Princesse Mononoké*) qui sort en vidéo vers la fin des années 80 dans une version coupée venue des États-Unis.

Ce n'est pas qu'il n'y avait aucune vidéo d'animation avant 1991, mais ces dernières étaient toujours destinées au même public : les enfants ! On retrouvait donc des longs métrages, comme les Disney, et des dessins animés en tout genre dont la présentation visait presque toujours un jeune public. Du coup, les jaquettes étaient redessinées, on sortait à peine quelques épisodes d'une longue série sans en offrir la fin, etc. Pourtant, quelques films japonais intéressants sortent en vidéo : par exemple, *Nausicaa de la vallée du vent*, premier film de Miyazaki, qui sort avec une jaquette bardée d'un dessin fort peu évocateur, et sous plusieurs titres qui le sont encore moins comme *Warriors of the wind* ou *La princesse des étoiles* ! Autre exemple, un certain Christophe Gans, alors responsable du label Scherzo Vidéo, sort des films comme *Princesse Millenium* qui sont noyés au milieu de cassettes de dessins animés pour enfants.




△ *La Cité Interdite*, édité en 1991 par AB chez Dagobert Vidéo. Ce dessin animé ressortira en 1995 chez Manga Vidéo, mais avec un autre doublage.

### 1991 : Première "OAV" en français

C'est AB Productions qui sort, en 1991, le premier dessin animé pour adulte inédit, en vidéo. À cette époque, la société vit ses plus grandes années, avec le succès du Club Dorothée, et tient une place très importante dans le paysage audiovisuel français. Parmi l'énorme catalogue de séries japonaises que possède AB, il y a quelques longs métrages d'animation et des OAV (Original Animation Vidéo, des dessins animés produits exclusivement pour le marché de la vidéo). Sur les conseils de Pascal Lafine, le "spécialiste manga" de la revue Club Dorothée Magazine, AB en choisit deux qui sortent chez Dagobert Vidéo, un label qui éditait déjà des cassettes de séries diffusées sur TF1. Ces deux titres sont *La Cité Interdite* et *Cristal Triangle*, doublés pour l'occasion. Mais comme ces dessins animés s'adressent à un public averti, l'éditeur ne les met pas autant en avant que les autres dessins animés qu'il a en vente, et ces cassettes se retrouvent confinées dans des vidéo clubs, sans promotion particulière. Ces deux titres passent alors complètement inaperçus, et les ventes se feront en partie grâce à AnimeLand, qui les propose aux membres de son association, Animarte. Ce loupé n'engagera pas AB Productions à persévérer dans l'immédiat, préférant se consacrer à la production audiovisuelle et à la promotion de ses artistes maison. Pourtant, d'autres dessins animés étaient déjà prêts à sortir comme *Project Ako* (rebaptisé *Super Nova*), *Le 11e passager* ou les films de *Ken le survivant* et de *Macross* (seuls ces derniers sortiront plus tard en vidéo).

### KAZE




**Année de création :** 1994
**Dirigeants :** Cédric Littardi, Ueki Futaba, Jean-Jacques Rollot
**Politique éditoriale :** Des programmes jamais édités en France, principalement des films et des OAV.
**Meilleure vente :** *Chroniques de la Guerre de Lodoss* (environ 150.000 cassettes réparties sur six volumes)
**Titre dont l'éditeur est le plus fier :** *Le tombeau des Lucioles*

HISTORIQUE

La label Kaze Animation naît en 1994 de l'association d'une société japonaise, Ucore, dirigé par Mme Futaba Ueki, et d'une société française toute jeune, Anime Virtual, dirigée par Cédric Littardi et Grégoire Parcollet. Ucore amène des droits et des contacts japonais tandis qu'Anime Virtual amène son savoir faire et le circuit de distribution qu'ils ont développé en sortant quelques mois plus tôt ***La légende de Lemnear***. Kaze commence fort en sortant ***Lodoss***, qui restera d'ailleurs sa meilleure vente jusqu'à aujourd'hui. Puis, les sorties se multiplient notamment quand, un an plus tard, Kaze est choisi par Pioneer pour distribuer son catalogue en France. Après avoir débuté avec des VO sous-titrées, Kaze passe au doublage, avec plus ou moins de succès. Mais la force de l'éditeur réside dans un choix de titres de qualité et une marque de fabrication appréciée des fans. En 1995, Kaze lance au cinéma le Cycle Cinémanga qui permet à une sélection de sept longs métrages de sortir en salles et d'entamer une tournée à travers la France. Si l'opération n'est pas très rentable, elle offre à l'éditeur une image de sérieux et de qualité. Malgré une grande popularité, Kaze traverse dès 1996 une période de crise. Comme tous les éditeurs, Kaze a sorti beaucoup trop de titres, le marché est saturé et la société perd de l'argent. La société Ucore dépose le bilan et une nouvelle société, Kaze S.A. récupère l'exploitation du catalogue. Les comptes sont dans le rouge et la société vit au ralenti, avec très peu de nouvelles sorties. Cédric Littardi quitte la société fin 97. Grégoire Parcollet avait aussi pris un nouveau chemin depuis longtemps, en fondant Chinkel, une société de doublage. Plusieurs nouveaux dirigeants se succèdent avant que n'arrive Jean-Jacques Rollot qui va petit à petit réorganiser la société et redresser les comptes. Kaze revient timidement en septembre 99, en sortant ***Windaria***, puis ***Sol Bianca*** et le second film de ***Galaxy Express 999***. Un an plus tard, l'arrivée du DVD permet à Kaze de ressortir ses plus grands titres et de revenir sur le devant de la scène. Mais début 2001, de nouveaux événements viennent changer ces plans. Après une OPA manquée de Manga Distribution, Anime Virtual devient finalement l'actionnaire principal de Kaze S.A. C'est ainsi que Cédric Littardi revient à la tête de la société. Étant à ce jour également le directeur de collection de Déclic Images (label de Manga Distribution), il se donne deux mois de réflexion pour décider de la politique à adopter devant cette situation pour le moins originale.

## 1993 : Vive l'import

△ Les premières cassettes officielles à arriver en France sont en anglais, sous-titrées ou doublée. Il y a aussi un important trafic de copies illégales venues du Japon, souvent transcodées et de piètre qualité. Le public français, qui ne connaît que les séries télévisées, découvre alors des films et des séries d'OAV de grande qualité.

AB Productions ayant abandonné l'affaire, il faudra patienter encore quelques années pour que les amateurs de dessins animés japonais trouvent de quoi satisfaire leur curiosité. En Angleterre, un éditeur, Manga Vidéo, a mis la main sur plusieurs films cultes. À partir de 1992, les premières vidéos comme *Venus Wars* ou *Dominion* traversent la Manche et sont vendues en France dans certaines boutiques spécialisées. À défaut d'avoir des vidéos en français, le public s'en satisfait d'autant que le système PAL est plus compatible sur nos magnétoscopes que le NTSC des américains (qui éditaient déjà des films sous-titrés depuis quelques années) ou des japonais. Il circule également à cette époque un grand nombre de copies en version originale, transcodées en SECAM, et qui se revendent très cher devant les boutiques japonaises parisiennes, pour une qualité d'image souvent très médiocre. Mais il y a une demande très forte qu'aucun éditeur français n'est en mesure, ni de satisfaire, encore moins de soupçonner !

À partir de 1993, Animarte propose des cassettes SECAM des épisodes de *Bubblegum Crisis* en sous-titré anglais, cassettes réalisées spécialement pour la France avec la complicité d'Animeigo. Puis arrivent aussi des cassettes en PAL du catalogue de Manga Vidéo. Au bout de deux ans d'imports en anglais, il est temps de proposer enfin un dessin animé en français. Et puisqu'aucun éditeur en place ne semble convaincu de la présence d'un quelconque marché, ce sont ceux qui l'attendent qui vont le faire.




## 1994 : Second départ

C'est au mois de mars 1994 que sort *La légende de Lemnear*, la première vidéo japonaise sous-titrée français. L'éditeur, Anime Virtual, est né de l'association de deux passionnés, par ailleurs membres d'AnimeLand : Cédric LITTARDI et Grégoire PARCOLLET. C'est avec quelques fonds personnels qu'ils ont réussi à monter leur label, et à investir dans ce premier dessin animé. Le titre n'est certes pas très connu, mais ce n'est pas facile de négocier avec des éditeurs japonais quand on débute. Pour la petite histoire, ils n'ont pas pu obtenir *Ah ! My Goddess*. Le sous-titrage est réalisé par Odaje, un groupe qui s'était illustré en sous-titrant, pour le plaisir, quelques films projetés dans des conventions. La sortie laborieuse de cette cassette marque le début d'une nouvelle période.

En effet, quelques mois après la sortie de *Lemnear*, deux éditeurs arrivent et deviendront des acteurs importants dans ce domaine. Le premier, c'est Kaze Animation, qui n'est pas étranger à *Lemnear*. Et pour cause : Kaze Animation (qui n'est alors qu'un label, et pas une société), est né de l'association de deux entités : la société Anime Virtual, et Ucore, une société japonaise qui dispose d'un certain nombre de licences sur plusieurs dessins animés, et qui est aussi chargée de vendre en Europe le prestigieux catalogue du studio Ghibli (*Porco Rosso, Mon voisin Totoro, Le tombeau des lucioles*...). Les deux parties sont complémentaires : Ucore amène un catalogue de droits, ainsi que des contacts directs avec le Japon, et Anime Virtual son savoir-faire dans la réalisation de la version française et la distribution. Le premier titre, qui sortira dès septembre, sera *Les Chroniques de la Guerre de Lodoss*, suivi de peu par des OAV inédites de *Ranma 1/2*. Tout ceci sort en version originale sous-titrée.



© KADOKAWA SHOTEN - MARUBENI - TBS

△ Lorsque les *Chroniques de la Guerre de Lodoss* sortent en France, le dessin animé n'a même pas été traduit en anglais. Une belle avance qui permet à Kaze de commencer fort !

Le second éditeur qui arrive aussi dès le mois de septembre, c'est AK Vidéo. Ce nouveau label propose les quatre premiers films de *Dragon Ball Z* en version française doublée. Les droits vidéo de ces films inédits en France ont tout simplement été rachetés par I.D.E., la société qui exploite le label AK Vidéo, à AB Productions qui ne veut pas les sortir en vidéo. Pourtant, à cette époque, *Dragon Ball Z* fait déjà des scores d'audience phénoménaux sur TF1, et le *manga* est publié par Glénat depuis un an. Comment peut-on encore douter du succès de ces films ? Il faut

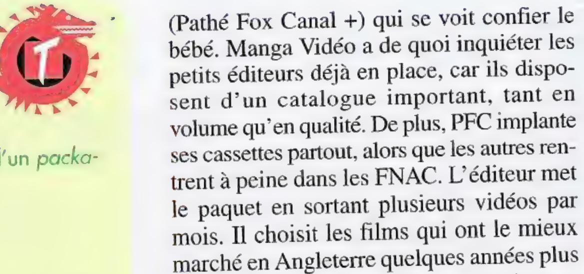
### I.D.E. / AK VIDÉO

AK VIDEO

**Année de création du label :** 1994 (mais la société I.D.E. existe depuis 1990)
**Dirigeant :** Francis AMATO
**Politique éditoriale :** L'édition de grandes séries nostalgiques ou inédites
**Meilleure vente :** *Dragon Ball Z* (1 million de cassettes réparties sur 13 volumes : 9 films, 2 *TV Special* et 3 films de *Dragon Ball*).
**Titre dont l'éditeur est le plus fier :** BlackJack

HISTORIQUE

Il est bon de préciser que AK Vidéo est un label, et I.D.E. la société qui le promeut. Avant de se lancer dans la vidéo, I.D.E. (qui signifie International Distribution Électronique) est une société qui importe des produits venus du Japon, c'est-à-dire des produits d'électronique grand public, comme des accessoires de jeux vidéo, ou des jeux japonais. Lorsque les *majors* du jeu vidéo, comme Nintendo, s'implantent en Europe, Francis AMATO pense qu'il est temps de se diversifier car le public risque de se tourner d'avantage vers des jeux officiels édités en français. Il comprend surtout que les séries diffusées à la télévision, et cet engouement, ont fait naître une génération qui a baigné dans cette culture japonaise. Parmi les titres qui reviennent, il y a **Dragon Ball Z** dont les jeux ou les produits, même tout en japonais, se vendent très bien. Il rentre en contact avec AB Productions, qui détient les droits de tout ce qui touche au dessin animé, mais qui ne croit pas trop en une sortie vidéo (voir article). Il les rachète, et sort les premières vidéos. Les débuts sont moyens, car si cela se vend très bien en boutique spécialisée, la grande distribution les boude ! Un an plus tard, TF1 Vidéo en vendra pourtant des centaines de milliers...
Ensuite, AB prend conscience du succès de la vidéo, et sortira ses prochains titres seuls. Toutefois, I.D.E. les conseille et les aide à sortir des cassettes comme **Ken, Fatal Fury**, ou **Saint Seiya** en échange de la distribution de ces titres dans les réseaux spécialisés. Pour assurer l'après *DBZ*, I.D.E. fait plusieurs voyages au Japon pour démarcher des éditeurs. Un catalogue de titres, qui seront principalement édités en VOST, se constitue, d'abord avec des dessins animés moyens comme **Borgman 2058, Slow Step, Love City,** puis avec d'autres plus intéressants comme **You're Under Arrest, BlackJack**. Mais ces titres ne sont pas forcément ceux qui font vivre la société et AK Vidéo commence à ressortir des séries intégrales en vidéo : le premier succès sera **Cobra**, puis **Les Mystérieuses Cités d'Or, Albator,** etc.
En 1999, AK Vidéo est le premier éditeur de ce secteur à se lancer dans le DVD et investit dans du matériel pour réaliser ses DVD en interne. **City Hunter** sort en novembre 99, puis viendront les rééditions des grands succès : **Albator, Les Cités d'Or,** mais pas **Cobra** dont AK Vidéo perd les droits.
Si, depuis longtemps, I.D.E. ne travaille plus avec AB Productions, la société continue de proposer ses services à d'autres, comme Tôei Animation dont elle assure la distribution et la mise en place de ses produits (**Slam Dunk, Ken 2,** le film de **Dragon Ball**) en France et en Europe.
Après avoir réédité son catalogue en DVD, I.D.E. cherche à se diversifier. AK Vidéo va sortir quelques films asiatiques comme **Le Roi des Masques** ou **Mr Mumble**. I.D.E. coproduit également un dessin animé avec les Chinois, un documentaire sur les parcs nationaux américains et une série de vidéos sur l'art. Ils préparent enfin un DVD sur Franck SINATRA et éditent les chansons d'Éric CHARDEN !

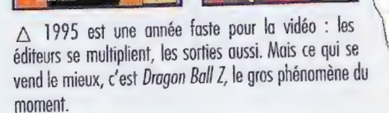


## TONKAM VIDÉO

**Année de création du label :** 1995
**Dirigeant :** Équipe de Tonkam (pas de responsable particulier)
**Politique éditoriale :** Sortir des dessins animés de qualité, en VO sous-titrée, accompagné d'un *packaging* soigné
**Meilleure vente :** *Yû Yû Hakusho* – le film (8.000 exemplaire vendus environ)
**Titre dont l'éditeur est le plus fier :** *Urusei Yatsura – Film 2 – Un rêve sans fin*

HISTORIQUE

Après s'être lancé dans l'édition de *manga* en 1994, c'est de manière tout à fait logique que Tonkam arrive dans le domaine de la vidéo avec la volonté de se démarquer des autres éditeurs dans le choix des titres. Malheureusement, quand on débute, il n'est pas possible de s'attaquer tout de suite à des grands longs métrages de qualité, et Tonkam commence, comme bien d'autres, à récupérer quelques séries vendues facilement par Tôhô comme ***Ushio & Tora*** ou ***Yôko chasseuse de démons***. Le sous-titrage est confié à Odaje, de jeunes passionnés qui sous-titrent également les premiers titres d'AK Vidéo.
Autre problème, la plupart des grands films intéressants sont depuis longtemps dans le catalogue de Manga Vidéo qui s'apprête à les éditer en France. Enfin, au moment où Tonkam lance son label, de nombreux autres éditeurs occupent ce terrain avec des moyens plus importants. Tonkam parvient à avoir tout de même ***Video Girl Aï***, tout simplement parce qu'ils en éditent le *manga*, ou des films comme ***Lamu*** ou ***Kujako-Oh***, qui sont des choix plus audacieux. Mais au bout de deux ans, Tonkam préfère se recentrer entièrement sur la bande dessinée qui est vraiment devenu le fer de lance de la société. À partir de 1997, l'éditeur ne réalise que quelques sorties sporadiques des titres qui restent en catalogue. La dernière sortie en date est le film de ***Yû Yû Hakusho***, réédité dans une version doublée accompagnée d'un *box collector*.



△ 1995 est une année faste pour la vidéo : les éditeurs se multiplient, les sorties aussi. Mais ce qui se vend le mieux, c'est *Dragon Ball Z*, le gros phénomène du moment.



rappeler qu'à ce moment, AB Productions n'édite presque plus rien en vidéo. Ils ont par ailleurs encore en mémoire l'échec d'une cassette des films de *Dragon Ball* sortis quelques années plus tôt, qui avait été particulièrement mal faite (on passait du premier au troisième film par quelques extraits mal montés de la série TV). Et puis, la vidéo n'est vraiment pas le fer de lance d'AB Productions qui concentre ses efforts sur les sitcoms et la production musicale. Bref, lorsqu'I.D.E. leur propose de racheter les droits des films de *Dragon Ball* Z, AB fait une affaire : en leur vendant cher, si c'est un flop, ils auront amorti leur investissement. Si c'est un succès, ils toucheront tout de même des royalties sur les ventes et ils y trouveront leur compte sans avoir à s'occuper de quoi que ce soit. Malgré tout, ils s'en voudront plus tard de ne s'être pas occupé de cette sortie tout seul...

## 1995 : L'année DBZ

Au début de l'année 1995, nous avons donc deux éditeurs qui ont chacun une ligne éditoriale assez différente : Kaze sort des titres en sous-titré, et AK Vidéo poursuit la sortie des films de *Dragon Ball* Z. Mais très vite, le terrain est occupé par de nouveaux candidats.

Cela commence dès la fin du mois de janvier avec l'arrivée de Manga Vidéo. Ce n'est pas une surprise, car l'éditeur anglais est annoncé en France depuis un an ! La seule incertitude résidait jusqu'ici dans le choix de son distributeur sur le territoire français. C'est finalement le groupement d'intérêt économique PFC (Pathé Fox Canal +) qui se voit confier le bébé. Manga Vidéo a de quoi inquiéter les petits éditeurs déjà en place, car ils disposent d'un catalogue important, tant en volume qu'en qualité. De plus, PFC implante ses cassettes partout, alors que les autres rentrent à peine dans les FNAC. L'éditeur met le paquet en sortant plusieurs vidéos par mois. Il choisit les films qui ont le mieux marché en Angleterre quelques années plus tôt, et double tous ses films pour viser un large public.

Mais ce n'est pas tout : AB Productions commence à saisir l'importance du phénomène. Comme ils ont des titres à exploiter dans leur stock, ils créent les labels Manga Power Vidéo (pour les boutiques spécialisées) et Shuriken Vidéo (pour la grande distribution) et commencent par ressortir les films de *Saint Seiya* avant de doubler ceux de *Ranma 1/2* ou des OAV inédites comme *Fatal Fury, Art of fighting, Samurai Shodown*. I.D.E. / AK les conseille en échange de quoi ils obtiennent la distribution de ces titres dans leur circuit.

I.D.E. comprend d'ailleurs qu'AB ne leur vendra plus rien, et part au Japon faire de nouvelles acquisitions avec *Slow Step* et *Borgman 2058*. Comme tout éditeur qui débute, il faut se contenter de petits titres peu connus... Mais AK Vidéo parvient tout de même à mettre la main sur une série culte qui n'est pas repassée à la télévision depuis presque 10 ans : *Cobra*. Les premiers épisodes sortent en septembre.

## KATSUMI VIDÉO / MIKI VIDÉO

KATSUMI

**Année de création :** 1995 (s'arrête en 1997)
**Dirigeants :** Audry de Grivel, Franck Guilleux
**Politique éditoriale :** Éditer des titres demandés
**Meilleure vente :** La série des *Shin Angel* (60. 000 exemplaires)
**Titre dont l'éditeur est le plus fier :** *Kamui*

HISTORIQUE

Avant d'être un éditeur, Katsumi est une boutique qui ouvre en février 1994 sur Paris, non loin de Tonkam. Le marché de la vidéo bat alors son plein et les dirigeants ont envie de se lancer eux aussi dans l'édition, d'autant qu'ils ont quelques contacts au Japon. Ils mettent la main sur une série d'OAV érotiques, ***Shin Angel***, qui obtient rapidement un grand succès. Les titres érotiques constituent alors des investissements rentables, tant en vidéo qu'en *manga*, et grâce à eux, Katsumi peut investir dans des programmes plus sérieux comme le film ***Kamui*** qui bénéficie d'un coûteux doublage. Un nouveau label est alors créé, Miki Vidéo, où sortent des titres divers comme ***Burn Up W***, ***Suikoden***, ***Ellcia***, etc. Mais les coûts d'achat des droits de ces séries grimpent de façon vertigineuse. S'ajoutent aussi des frais de doublage dans une période où sortent trop de vidéos. L'éditeur ne se remettra pas de cette crise et déposera le bilan durant l'été 97.
Depuis, Audry de Grivel qui était le gérant de Katsumi, s'est associé avec François Avisse qui possède une société de doublage. C'est ainsi qu'ils ont sorti ensemble ***Blue Seed***, sous le label Anime Star. Les anciens droits des vidéos de Katsumi sont désormais repris en DVD par Déclic Images.




▷△ En 1996, Shuriken sort quelques *Laser Disc* du film de *Ken*, *Saint Seiya 4* et *DBZ 8*. Manga Vidéo édite aussi un LD d'*Urotsukidôji*. En dehors de quelques autres films (*Porco Rosso*, *Akira*, *Ghost in the shell*), le LD se fera très discret dans ce domaine, alors qu'au Japon, il a largement envahi le marché de la vidéo.

De son côté, Kaze Animation multiplie les sorties : c'est l'arrivée de *Maps*, d'*Iria* et l'éditeur réalise son premier doublage avec *Kojirô*. C'est vrai que pour rivaliser avec Manga Vidéo, le doublage est devenu un passage obligé, mais réaliser une version française dans un grand studio a un coût : 1.000 F la minute. Investir 50.000 F pour un dessin animé d'une heure quand on est habitué à dépenser 12.000 F de sous-titrage n'est pas facile. Kaze trouve moins cher, mais la qualité s'en ressent et *Kojirô* est mal accueilli par le public.

Enfin, après cet essai raté, Kaze propose des versions françaises de meilleure qualité, notamment lorsqu'ils récupèrent le catalogue Pioneer, qui sort dès la fin de l'année avec *Tenchi Muyo* et *Moldiver*.

Dans cet engouement pour les sorties vidéo, encore d'autres éditeurs viennent se placer sur ce terrain déjà bien encombré. Tonkam, qui a déjà une bonne place dans l'édition de la BD, veut aussi créer un label à l'image de ses choix éditoriaux. Mais avant de pouvoir sortir les titres que l'on convoite, comme les autres, il faut montrer patte blanche aux Japonais et faire ses preuves avec des titres modestes. Voilà pourquoi Tonkam Vidéo arrive avec *Yohko chasseuse de démons* et *Ushio & Tora* avant d'éditer *Ah ! My Goddess*.

La boutique parisienne Katsumi lance aussi son label, Katsumi Vidéo, mais s'oriente d'emblée vers l'animation érotique avec la saga des *Shin Angel*. Cette année 1995 marque aussi le début des excès : dans cette masse de titres qui sortent, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous et le succès des titres érotiques ne fait qu'accentuer la mauvaise image du dessin animé japonais. On comprend vite que l'affaire est rentable et même Kaze Animation avait déjà créé son propre label érotique : EVA (Erotic Video Animation). Après deux premiers titres assez soft, *Mademoiselle Météo 1* et 2, Eva sort *Twin Dolls*, *Ange des Ténèbres* et bien d'autres mélangeant parfois érotisme et gore.



◁△ *Tenchi Muyo* et *Armitage III* seront les titres fort de Pioneer, représenté en France par Kaze.





Citons aussi l'arrivée de Dragon Vidéo, petit label d'un grossiste en jeux vidéo, qui n'existera que le temps de la sortie de quelques titres, *Mighty Space Minners* et *Iczelion*, dont on retiendra ses fameuses cassettes d'une OAV de 30 minutes !

Enfin, cette année 1995 est marquée par l'apogée du succès de *Dragon Ball Z*. La série bat des records d'audience sur TF1, le film qui sort en octobre créé la surprise, le jeu vidéo sort en français sur Super Nintendo, le *manga* se vend comme des petits pains, AB lance une tonne de produits dérivés et les vidéos des films assurent un très bon avenir à AK Vidéo. Quelque part, ce succès de *Dragon Ball Z* est aussi le moteur de toutes ces sorties de dessins animés japonais.



## MANGA VIDÉO




**Année de création :** 1991
**Responsable (Angleterre) :** Andy FRAIN (a quitté la société depuis)
**Politique éditoriale :** Des films et OAV de science-fiction, fantastiques ou *cyberpunk*
**Meilleure vente :** *Ghost in the shell* (Ventes non communiquées)

HISTORIQUE

Au départ, Manga Vidéo est un label anglais, filiale de Polydor, donc rattaché à PolyGram. Lorsqu'en 1990, son dirigeant, Andy FRAIN, part au Japon, il est le seul à s'intéresser aux longs métrages et aux nombreuses séries d'OAV. En effet, les seules productions japonaises qui se vendent à l'étranger sont les séries TV. Il met ainsi la main sur les plus grands films d'animation et les meilleures séries d'OAV produites depuis 15 ans : ***Patlabor, Venus Wars, Les aîles d'Honnéamise, Cyber City***, etc. Le catalogue Manga Vidéo est constitué, et personne n'arrivera à rivaliser avec car Andy FRAIN en a bloqué les droits sur toute l'Europe. Toutefois, tous ces films ont un point commun : ils sont souvent assez violents et abordent tous des thèmes de science-fiction ou de fantastique. Le but est simple : faire de Manga Vidéo un label d'animation pour ados, voire adultes, et se démarquer des productions animées habituelles. La recette sera efficace car Manga Vidéo réalise vite un carton en Angleterre. Il faudra pourtant attendre 1995 pour que Manga Vidéo arrive en France. Annoncé depuis plus d'un an, l'éditeur anglais a eu du mal à trouver le bon distributeur. En effet, la logique aurait voulu que ce soit PolyGram qui le distribue, mais les titres atterriront finalement chez PFC, et pour une durée de deux ans. Une cinquantaine de cassettes sortiront avant d'être recyclées dans un circuit kiosque, Manga Mania.
Ensuite, Manga Vidéo disparaît aussi vite qu'il était arrivé. PolyGram tente de relancer la machine, mais sans conviction et sans se donner le minimum de moyens nécessaires. Ce n'est que cette année que Manga Vidéo revient, avec non seulement des rééditions DVD de ses anciens titres, mais aussi avec des nouveautés. Entre temps, l'éditeur s'est développé dans toute l'Europe et aux États-Unis. Pourtant, il a aussi traversé des périodes de crise. Andy FRAIN avait vu trop grand et a sorti trop de titres à la fois. Un scénario qui rappelle ce qui s'est passé en France... Il a, depuis, été remercié, juste après avoir réalisé la première coproduction anglo-japonaise : ***Ghost in the shell*** !

## 1996 : L'apogée des OAV

*Dragon Ball Z* continue de porter toute cette vague de titres. Même si le second film fera moins d'entrées, et bien que la série soit malheureusement interrompue sur TF1, elle remporte encore un très grand succès.

Chacun poursuit son chemin, mais Kaze s'impose très largement en nombre de cassettes par mois : le catalogue Pioneer apporte des titres comme *Armitage III*, *Kishin Heidan*, en plus des acquisitions comme *Gunsmith Cats*, *Golden Boy*, *Macross II*. À la fin de l'année, *Lodoss* ressort en version doublée.

AK Vidéo s'est aussi beaucoup développé. Après *Cobra*, sorti intégralement en dix cassettes, ce sont *Les Mystérieuses Cités d'Or* qui commencent en septembre. Du côté des dessins animés sous-titrés, il y a du bon

et du moins bon, mais on retiendra *You're Under Arrest*, *BlackJack* et *Please Save My Earth* alias *Réincarnations*. Il y a aussi une opération avec M6 Vidéo et Film Office, en avril, sur *Eight Man* et *Babel II*. Mais le marché est déjà saturé et ce ne sont pas les quelques écrans publicitaires sur M6 qui suffiront à en faire un succès.

Manga Vidéo continue d'exploiter la richesse de son catalogue. Trop vite, peut-être, car des films formidables comme *Patlabor* ou *Les aîles d'Honnéamise* sont sous-exploités tant ils sont vite oubliés quand les nouveautés arrivent le mois d'après. À partir du mois de septembre, les cassettes de Manga Vidéo commencent à ressortir en kiosque dans la collection Manga Mania. Vendues seulement 69 F, elles bouleversent les habitudes et contribuent à faire baisser les prix des autres vidéos qui, pour une première sortie, sont souvent vendues autour de 129 F.

Cette année-là, Tonkam Vidéo sort un titre très attendu : *Video Girl Aï*, qui a déjà fait ses preuves en *manga*. Katsumi Vidéo lance un nouveau label, Miki Vidéo, afin de se démarquer de son catalogue érotique, et propose des titres récents mais peu connus comme *Burn Up W*. Un autre éditeur fait son apparition, Mori no Seishin, qui ne sortira qu'un titre unique, *Yotoden*. L'éditeur Panda Film, spécialisé dans le cinéma asiatique, propose le dessin animé qui reprend l'univers de *Final Fantasy*. Mais le doublage français est l'un des pires jamais réalisé...

Enfin, un nouvel éditeur arrive timidement : Dynamic Visions qui sort une première cassette de *Cutey Honey*. Cet éditeur installé en Belgique a déjà fait ses preuves en Italie et compte proposer en France des titres inédits, notamment issus des œuvres de NAGAI Gô (l'auteur de *Goldorak*, Dynamic Kikaku étant le nom de sa société au Japon).

## 1997 : Accalmie

Après deux années de sorties intensives, ce marché de la vidéo est complètement saturé. Les éditeurs se disputent très cher la moindre série d'OAV qui sort au Japon. Tout ce qui sort est doublé, les prix de vente ont baissé et l'offre est telle que les titres ne sont plus rentables. De plus, les cassettes Manga Mania en kiosque font du tort aux nouveautés dont la grande distribution ne veut plus. Ajoutons à cela la fin du *Club Dorothée* et des séries japonaises sur les grandes chaînes hertziennes. Si le *manga* continue à bien se porter, la vidéo traverse une crise qui va toucher tous les éditeurs. Les plus petits n'y résisteront pas : Katsumi et Miki Vidéo disparaissent tandis que Tonkam préfère se recentrer sur la BD.

Kaze Animation a considérablement freiné ses sorties et se contente d'exploiter en vidéo les films diffusés lors du cycle Cinémanga. Ils récupèrent aussi la première série de *Robotech*, *Macross*, sortent *Hakkenden* (dernier titre de Pioneer) et *Le Tombeau des lucioles*.

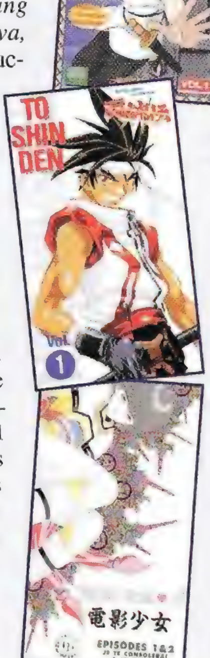
Chez AK Vidéo, on continue d'éditer des titres pas toujours très vendeurs, mais qu'il faut bien sortir un jour car ils sont au catalogue : *Humming Bird*, *Princesse Minerva*, *Fire Emblem*. Après le succès de *Cobra* et des *Cités d'Or*, on se penche sur une autre série classique très demandée : *Albator 84*. Puis, fin 97, sortent les premiers coffrets qui regroupent toutes les vidéos de ces séries à un prix très avantageux.

Si *Dragon Ball Z* a été banni de l'antenne de TF1, cela n'empêche pas TF1 Vidéo de sortir les derniers épisodes encore inédits en vidéo. Parmi les grands éditeurs, on retiendra l'arrivée de BMG qui propose le dessin animé de *Toshinden*. Un coup unique, qui arrive de manière un peu tardive, et qui ne donnera pas lieu à une suite !

En 1997, le contrat de distribution qui lie Manga Vidéo à PFC prend fin. C'est d'ailleurs pour cette raison que tout le catalogue a été recyclé une dernière fois dans l'opération Manga Mania. La dernière cassette de PFC sera *Ghost in the shell*, sorti un an plus tôt au cinéma. Après, personne ne semble intéressé pour reprendre ce catalogue qui recèle encore pourtant quelques trésors d'animation.

Dynamic Visions s'installe doucement. Si *Cutey Honey* est passé complètement inaperçu, la série *Street Fighter II V* a aussi du mal à trouver son public. Mais c'est véritablement en sortant *Evangelion*, la grande série japonaise du moment, que l'éditeur commence à se forger un nom. Cette série arrive à point dans une période où les anciens acteurs de ce marché sont affaiblis.

Seuls les titres érotiques semblent avoir conservé leur public, tant et si bien qu'un nouvel éditeur spécialisé dans ce créneau voit le jour : Banzaï. Sortent également deux cassettes tirées d'une BD d'U-JIN, *Visionary*, chez un certain I.D. Nous avons là l'embryon d'I.D.P. qui a récupéré ce titre qui traînait dans le catalogue d'I.D.E.,




© DYNAMIC PLANNING /TÔEI VIDÉO

△ Avec *Cutey Honey*, Dynamic Visions entre en scène fin 96. Une autre version de ce dessin animé avait été diffusée sur TF1 sous le nom de *Cherry Miel*.

## DYNAMIC VISIONS

DYNAMIC VISIONS

**Année de création :** 1969 (Dynamic Japon), 1995 (Dynamic Italie), 1996 (Dynamic Visions)
**Dirigeants :** NAGAI Takashi, Federico COLPI, Carlo LEVY
**Politique éditoriale :** Des titres d'une grande qualité scénaristique ou esthétique, susceptibles de faire progresser en permanence la vision qu'ont les occidentaux de l'animation japonaise
**Meilleures ventes :** *Evangelion, Kenshin, Lain, Escaflowne* (Ventes non communiquées)
**Titres dont l'éditeur est le plus fier :** *Kenshin, Cowboy Bebop, Evangelion*

HISTORIQUE

Dynamic Visions a ses sources en Italie. La société naît lorsque Federico COLPI, journaliste pour des magazines sur le *manga* et représentant européen de sociétés japonaises, rencontre NAGAI Takashi, frère aîné de NAGAI Gô, fameux auteur de **Goldorak, Devilman, Cutey Honey**... Dynamic promeut alors en Italie, non seulement ses œuvres, mais aussi d'autres titres. Puis, la société se développe : une antenne s'ouvre à Bruxelles sous la direction de Carlo LEVY, qui supervise les sorties de Dynamic en France et en Belgique. Federico COLPI a, lui, rejoint le siège à Tôkyô, d'où il gère les droits pour le monde entier. Dynamic, c'est aussi ADV (American Dynamic Visions) aux États-Unis, bien que cette branche n'ait pas de lien direct avec les différentes antennes européennes.

C'est fin 96 que sort la première vidéo de Dynamic Visions en France, un titre de NAGAI Gô : **Cutey Honey**. Les débuts sont pourtant difficiles car **Cutey Honey** n'est pas très connu, le doublage français est moyen et la cassette mal distribuée. C'est un peu pareil avec le titre suivant, **Street Fighter II V** pourtant plus connu, mais qui ne séduit pas les foules. Il faudra attendre 1997 pour que Dynamic sorte **Evangelion** et commence à se faire un nom. La série est très attendue du public des fans en France, et le choix de la proposer en VO sous-titrée donne à Dynamic une bonne image à une époque où les éditeurs ne proposent plus que du doublé. Dynamic a aussi la chance d'arriver dans une période ou les acteurs principaux de la grande vague précédente sont devenus plus discrets : Kaze disparaît de la circulation, AK Vidéo se tourne désormais vers les séries nostalgiques et Manga Vidéo s'est arrêté. Dynamic s'impose donc petit à petit avec des séries de qualité comme **Escaflowne**, puis **Lain, Cowboy Bebop, Utena** et des titres plus grand public comme **Queen Emeraldas, Tekken** et les films de **Goldorak**. L'éditeur s'essaye aussi à des séries nostalgiques en s'associant avec IDP sur **Dan et Danny, Lady Oscar** et **Cat's Eye**. Il vend aussi ses programmes à la télévision, notamment sur Canal +, Game One, Mangas.

Avec l'arrivée de Déclic Images, Dynamic a aujourd'hui un concurrent sur un créneau qui lui est cher. Mais l'éditeur a encore l'avantage d'être bien implanté au Japon pour négocier des droits de séries sur toute l'Europe d'autant que Dynamic est en Espagne, au Portugal, en Italie et en Allemagne. Mais la distribution reste le point faible de l'éditeur dont les cassettes sont encore loin d'être accessibles à tous.

ces derniers ne désirant pas l'éditer chez AK Vidéo. À cette époque, Yves HUCHEZ, responsable d'I.D.P., travaille aux côtés d'AK Vidéo et de Ben'J Productions sur les cassettes d'*Albator 84*. Mais quelques mois plus tard, il prend son autonomie et sort seul six premières cassettes de *Tom Sawyer* sous le nom d'I.D.P.


© NIPPON ANIMATION CO., LTD

△ *Tom Sawyer* sera le premier titre grand public de IDP. S'il n'est pas spécialement attendu en vidéo, il réalisera des ventes régulières et ininterrompues qui le place parmi les meilleures ventes de l'éditeur.

## 1998 : La mode des oldies

C'est la fin des dessins animés récents et inédits ! Kaze Animation connaît de graves difficultés : la société Ucore n'existe plus et Kaze devient une société qui continue d'exploiter le catalogue, mais qui n'a plus les moyens de faire de nouvelles acquisitions. *Iria* et *Armitage III* sont doublés pour une diffusion sur Canal +, et ressortent ensuite en vidéo. Les trop nombreuses sorties de l'année précédente n'ont pas été assez rentables et la société traverse une crise assez importante. Les dirigeants changent et l'activité se réduit.

Chez AK Vidéo, on sort les dernières OAV sous-titrées (*L'épée de vérité, Peek la baleine blanche*) et l'éditeur se bat pour sortir une quatrième série culte : *Albator 78*. Mais IDDH, qui détient la version française, refuse de la lui vendre. *Albator 78* commence donc à sortir en sous-titré avant qu'un accord ne soit trouvé, et qu'arrive un premier coffret en version doublée.

Le succès de ces séries nostalgiques pousse d'autres labels à se lancer sur ce créneau. IDP met la main sur *Capitaine Flam* et *San Ku Kai*, auxquels d'autres éditeurs, dont AK Vidéo, ne croient pas. Contrairement aux précédentes séries qui sortaient d'abord en volumes séparés, ces séries arrivent directement en coffret. Ces derniers sont vendus par Manga Distribution, l'un des principaux revendeurs des circuits spécialisés qui a un besoin gourmand de nouveaux produits, et qui ne se satisfait pas de ceux proposés par AK Vidéo ou Manga Power.

AB Productions n'est pourtant pas en reste, étant donné qu'ils possèdent un grand stock de ces séries nostalgiques. Eux ne croient pas encore au système du coffret, mais ressortent *Nadia, Sailor Moon Super S, Très cher frère* et la dernière partie de *Saint Seiya, Poséidon*, qui permet de tester la demande sur une éventuelle sortie intégrale de cette longue série.

Finalement, dans ce flot de *revival*, c'est Dynamic Visions qui se démarque en proposant les seules nouveautés inédites. Après avoir achevé *Evangelion* en neuf cassettes, ils s'attaquent à *Escaflowne*. Ils sortent aussi des adaptations de jeux vidéo comme *Vampire Hunter* et *Tekken* (qui paraît en kiosque avec le magazine Player One).

Nous avons aussi *Blue Seed*, qui sort sous un nouveau label, Anime Star. Il s'agit en fait de l'association d'un ancien de Katsumi et de François AVISSE, patron d'une société de doublage qui avait doublé bon nombre de titres pour Katsumi Vidéo et Kaze Animation.

Enfin, Manga Vidéo tente un retour timide ! Le catalogue étant, depuis un an, revenu à la maison mère PolyGram, ces derniers programment quelques sorties. Le quatrième et dernier opus de *Macross Plus* sort enfin, puis *Bounty Dog* en sous-titré. *Vampire Princesse Miyu* arrive en novembre, en même temps qu'un passage sur Canal +. Mais PolyGram ne sait pas comment aborder ce catalogue, et se donne peu de moyens pour en faire quelque chose de valable. Il faut bien comprendre que c'est le dernier de leurs soucis car le groupe est sur le point d'être racheté par Universal. Une fois le rachat opéré, Manga Vidéo est oublié par les nouveaux dirigeants.

## I.D.P. (INNOVATION DIFFUSION PRODUCTION)

**Année de création :** 1996
**Dirigeant :** Yves HUCHEZ
**Politique éditoriale :** La réédition des séries classiques des années 80, en version française
**Meilleure vente :** *Tom Sawyer, Capitaine Flam* : environ 100.000 cassettes pour chaque titre (réparties sur 12 volumes pour *Tom Sawyer*, 13 pour *Capitaine Flam*)
**Titre dont l'éditeur est le plus fier :** *Conan le fils du futur*

HISTORIQUE

C'est en 1996 que naît la société IDP (Innovation Diffusion Production) dirigée, depuis ses débuts par Yves HUCHEZ (neveu de Bruno-René HUCHEZ, ancien patron et fondateur de I.D.D.H.). Après avoir participé à la sortie en vidéo d'***Albator 84*** chez AK Vidéo et Ben'J Productions (société dirigée par un autre membre de la famille HUCHEZ, son frère, René), il sort deux vidéos érotiques tirée d'un *manga* d'U-JIN, ***Visionary***. Puis, IDP sort ***Torpédo***, une courte adaptation de la fameuse BD espagnole, qui passera inaperçue. Fin 1997, après la sortie d'***Albator 84***, IDP se brouille avec Ben'J et AK Vidéo, et chacun va poursuivre des chemins séparés. IDP récupère ***Tom Sawyer*** et se voit proposer quelque temps plus tard les séries de ***Capitaine Flam*** et de ***San Ku Kaï***, auxquelles les autres éditeurs ne croyaient pas. IDP s'associe à l'un des principaux revendeurs du marché, Manga Distribution. C'est dans ce contexte que sortent ensuite ***Ulysse 31, Jayce, X-Or, L'Empire des Cinq*** ou ***Slayers***. Depuis, IDP s'est détaché de Manga Distribution, et édite seul ses dernières séries comme ***Conan le fils du futur*** ou **Sherlock Holmes**.

QUELQUES QUESTIONS À YVES HUCHEZ, DIRIGEANT DE IDP

*AnimeLand : Quelles sont aujourd'hui les grandes séries "classiques" qu'il reste à sortir en France ?*

Yves HUCHEZ : *Goldorak* et *Candy* ! Pour moi, il n'y en pas d'autre qui soit vraiment aussi forte et qui n'ait été déjà sortie.

*AL : Justement, quel est donc l'avenir d'IDP qui ne pourra pas vivre éternellement de rééditions ?*

YH : Cela n'empêche pas la sortie de séries plus modestes qui peuvent trouver leur public comme *Bouba le petit ourson* par exemple. Nous allons aussi continuer des rééditions en DVD avec, bientôt, *Tom Sawyer*. Pour le reste, c'est vrai qu'IDP cherche à se diversifier. C'est pourquoi nous avons créé Loga Rythme, un nouveau label de CD audio qui sera consacré aux musiques et chansons d'animation.

*AL : Comptez-vous continuer des séries en VO sous-titrée comme* Slayers *?*

YH : Pas dans l'immédiat, ce créneau est déjà bien occupé par Dynamic Visions ou Déclic Images.

## 1999 : Nouvelle donne

La mode des *oldies* continue de plus belle : AB / Manga Power se lance aussi dans la production de coffrets et sort l'artillerie lourde : *Dragon Ball Z, Saint Seiya, Ken le survivant* et quelques mois plus tard, *Sailor Moon, Juliette je t'aime, Nicky Larson, Dragon Ball...*

Chez IDP aussi, les séries ressortent : *L'empire des 5, Ulysse 31, Jayce et les conquérants de la lumière, Il était une fois... L'Espace*. L'éditeur tente pourtant une série inédite en sous-titré : *Slayers*.

Et puis il y a Kaze, que l'on croyait presque disparu, qui revient à partir du mois de septembre. Une nouvelle équipe est aux commandes. Elle a su équilibrer les comptes et peut se permettre de sortir *Windaria* et *Sol Bianca*, repêchés au fond du catalogue.

En 1999, I.D.E. /AK Vidéo termine la série d'*Albator 78*, et même si l'éditeur ne propose pas de nouveautés, il travaille aux côtés d'un nouveau label qui se met en place : Tôei Animation. En effet, cette

branche française du plus gros producteur de dessins animés japonais compte éditer elle-même quelques titres de son catalogue. I.D.E. les conseille, distribue leurs produits et c'est ainsi que ressortent *Le tour du monde de Lydie*, *Slam Dunk* puis la seconde série inédite de *Ken le survivant*. Par ailleurs, I.D.E. croit énormément au DVD. La société investit donc dans du matériel afin de réaliser en interne ses premiers disques. C'est ainsi que sort, fin 99, le premier DVD de cette catégorie de dessins animés, le téléfilm de *City Hunter*. Il a juste été précédé de *Porco Rosso*, réédité avant que Canal + n'en perde les droits.



## DÉCLIC IMAGES

Déclic images

**Année de création :** 1999
**Dirigeants :** Valérie Motta, Cédric Littardi
**Politique éditoriale :** Les meilleurs titres du dessin animé nippon, qu'ils soient inédits ou anciens
**Meilleure vente :** *Soul Hunter* (2.000 exemplaires par volume, mais le label est tout jeune !)
**Titres dont l'éditeur est le plus fier :** *Irresponsible Captain Tylor, Sol Bianca Legacy*

HISTORIQUE

Déclic Images est le dernier né des éditeurs de ce secteur d'activité. Mais si le label n'est apparu que depuis deux ans à peine, il est lié à une autre société présente depuis bien plus longtemps : Manga Store S.A. alias Manga Distribution. Manga Distribution existe depuis 1996 et a réussi à s'imposer comme le premier revendeur de cassettes vidéo d'animation japonaise. Anciennement spécialisés dans la distribution de jeux vidéo d'import et d'accessoires, ses dirigeants ont pris le chemin de la vidéo quand I.D.E. a commencé à sortir les films de *Dragon Ball Z*. Ils deviennent alors l'un de leurs principaux revendeurs avant de prendre aussi les produits d'autres éditeurs : AB / Manga Power, Miki Vidéo, Tonkam, Kaze... Ils subissent toutefois la grande crise de 1997, mais parviennent à s'en sortir en poussant les éditeurs à baisser les prix des cassettes et à sortir des coffrets. Ils développent aussi la vente par correspondance en s'offrant des pleines pages de publicité dans des hebdomadaires télé nationaux. Mais leur politique de prix de plus en plus bas fait grincer les dents de certains éditeurs qui ont du mal à suivre. De plus, dans son catalogue et dans sa boutique, Manga Distribution propose les produits moins chers qu'aux autres boutiques qu'ils livrent. Enfin, le distributeur est gourmand en nouveautés et pousse les éditeurs à sortir de plus en plus de cassettes. C'est d'ailleurs pour cette raison que naît principalement Déclic Images. Fâché avec AK Vidéo qui a traité avec Sony, las des retards de livraison d'AB / Manga Power ou de Dynamic, ils vont chercher les programmes à la source. Cela commence en 1999 avec le rachat de la suite de ***Robotech***. Puis, arrivent des séries anciennes comme ***Les Mondes Engloutis***, des VO sous-titrées avec ***Lost Universe, Soul Hunter, Silent Mobius, El Hazard, Gandalla***... Manga Distribution et Déclic Images sont désormais suffisamment importants, tant en terme d'argent qu'en terme de distribution, pour s'imposer sur ce marché. Ils s'attaquent désormais à de grandes séries telles que ***Cobra, Rémi*** ou ***La Bataille des Planètes***. Leur position leur permet également de prendre en charge la distribution dans les boutiques spécialisées du catalogue de Manga Vidéo qui s'apprête à ressortir.

QUELQUES QUESTIONS À CÉDRIC LITTARDI, DIRECTEUR DE COLLECTION DE DÉCLIC IMAGES

*AnimeLand : Après avoir été distributeur, Manga Distribution créé Déclic Images et devient éditeur. N'y a-t-il pas là un problème vis-à-vis des autres éditeurs distribués par Manga Distribution ?*

Cédric Littardi : Je ne crois pas. Les *majors* comme Sony, Universal ou TF1 Vidéo sont eux aussi éditeurs, et distribuent parallèlement d'autres éditeurs, et tout se passe très bien. De toutes manières, il était logique qu'un distributeur aussi important arrive un jour ou l'autre dans l'édition.

*AL : Déclic Images se distingue en proposant des DVD uniquement sous-titrés. Ne valait-il pas mieux attendre qu'un doublage soit prêt pour les sortir ?*

CL : Il y a de grandes chances que ces titres ne soient jamais doublés. En tous cas, pas avant plusieurs années. À partir de là, mon raisonnement, c'est de penser qu'il vaut mieux les sortir quand même. De plus, vendue à 129 F à raison de cinq ou six épisodes par DVD, la série revient moins chère qu'en cassettes.



© SUNRISE - TV TOKYO

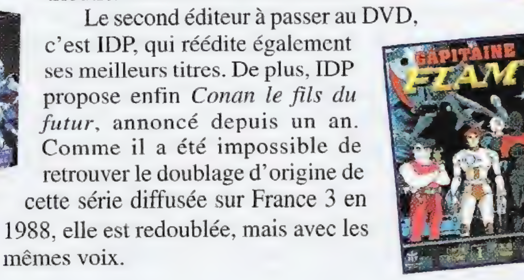
△ *Escaflowne* est sorti sous-titré entre 1998 et 1999. La série fut ensuite doublée pour Canal +, en attendant une prochaine réédition en DVD.

Après *Escaflowne* et *Evangelion*, Dynamic Visions tient désormais une place importante dans le créneau des nouveautés. C'est d'ailleurs le seul éditeur à en proposer autant avec *Queen Emeraldas*, *Gunbuster* et *Lain*. Dynamic attaque pourtant le secteur des séries nostalgiques avec *Dirty Pair* (*Dan et Danny*), édité en collaboration avec I.D.P. qui détient la version française.

## 2000 : Le DVD

Le DVD s'implante en France d'une manière fulgurante ! Nous sommes déjà le troisième consommateur mondial de DVD et les *majors* multiplient les sorties. Il faudra tout de même attendre le second semestre pour que l'animation trouve ses marques sur ce nouveau support.

▽ Lancée par AK Vidéo fin 97, la mode des coffrets remplis d'épisodes de grandes séries des années 80 à 90 bat son plein de 1999 à 2000.



AK Vidéo est le premier à se lancer et ressort ses plus grands titres en proposant des DVD soignés : *Albator 84*, puis *Albator 78* et enfin *Les Cités d'Or* en fin d'année. Les DVD sont distribués par I.D.E. dans les boutiques spécialisées, et par Sony Music Vidéo en grande distribution. C'est une aubaine pour I.D.E. car Sony est rattaché à Columbia, l'une des *majors* mondiales qui a lancé le DVD avec Warner. Or, Columbia, qui n'a presque jamais produit de dessins animés, cherche à acquérir un catalogue. Et puis, fin 2000, sortira la PlayStation 2 de Sony. Plus il y aura de consommateurs de DVD, mieux ils en vendront et les DVD d'AK Vidéo correspondent parfaitement au public de la PS2... Voilà comment Sony récupère la distribution des DVD d'AK Vidéo.

Le second éditeur à passer au DVD, c'est IDP, qui réédite également ses meilleurs titres. De plus, IDP propose enfin *Conan le fils du futur*, annoncé depuis un an. Comme il a été impossible de retrouver le doublage d'origine de cette série diffusée sur France 3 en 1988, elle est redoublée, mais avec les mêmes voix.



En septembre, c'est au tour de Kaze de passer au DVD et de travailler sur des rééditions de qualité. Interview exclusives, reportages, *The Cockpit* et *Gunsmith Cats* sont salués par la critique. D'ailleurs, dans l'ensemble, tous les DVD français sont soignés, malgré quelques *bugs* parfois, mais qui sont aussi dû à la technologie qui est nouvelle et pas encore toujours très au point.

Le début de cette année 2000 est également marqué par l'arrivée d'un nouvel éditeur : Déclic Images. Il s'agit du label développé par Manga Distribution. Depuis quelques années, ce revendeur est devenu un passage incontournable pour la VPC et la distribution de cassettes en boutique spécialisée. Au départ, distributeur exclusif des produits d'I.D.E. / AK Vidéo, Manga Distribution a ensuite pris en charge les produits AB / Manga Power, puis une partie des titres de IDP et Dynamic Visions. Manga Distribution a pris une place importante dans la vente de cassettes en réalisant une communication de grande envergure au niveau national, et en faisant baisser le prix de vente des cassettes.

Si le consommateur s'en réjouit, certains éditeurs ont du mal à absorber cette baisse. Les relations entre certains éditeurs et Manga Distribution vont encore s'altérer lorsque naît Déclic Image qui débarque sur tous les fronts : les anciennes séries avec *Les Mondes Engloutis* et la suite de *Robotech*, mais aussi des séries récentes sous-titrées comme *Lost Universe, Silent Mobius, Soul Hunter*, etc. On imagine bien qu'un distributeur, qui est aussi éditeur, aura tendance à plutôt mettre en avant ses produits, plutôt que ceux de la concurrence. D'un autre côté, se passer de Manga Distribution, c'est condamner son titre à ne pas être présent partout. Les relations de Manga Distribution deviennent alors tendues, notamment avec AK Vidéo et Dynamic Visions.




△ *Utena*, une série déjantée et un choix audacieux pour Dynamic. Bien que la série soit récente, l'éditeur a du réaliser un gros travail de remasterisation pour proposer une qualité vidéo à la hauteur de ce que peut attendre un consommateur exigeant. Des dépenses supplémentaires que ne sont pas prêts à faire tous les éditeurs.

Heureusement pour AK Vidéo, il y a la distribution de Sony. Quant à Dynamic, ils ont la chance d'avoir des séries prestigieuses et de qualité comme *Cowboy Bebop, Utena, Kenshin* ou *Sakura*. Ce sera en revanche plus difficile pour *Lady Oscar* et *Cat's Eye*, dont la sortie passe presque inaperçue.

Chez les petits éditeurs, nous avons Tôei Animation qui abandonne *Slam Dunk* qui ne fonctionne pas (mais le doublage catastrophique y est sûrement pour quelque chose...), et qui sort *Otoko Juku* puis une cassette de *Moon Guardian*. Le manque de promotion autour de ces titres peu connus les font rapidement s'oublier.

Tonkam Vidéo fait aussi un petit *come back* en ressortant une version doublée du film de *Yû Yû Hakusho*.

Enfin, nous avons un certain nombre de films cinéma qui sortent en vidéo comme *Perfect Blue, Jin-Roh*, et *Mon voisin Totoro* qui réapparaît en kiosque durant l'été, ultime sortie avant que les droits ne repartent chez Buena Vista.



L'année 2000, c'est aussi la révélation au grand public de *Pokémon* : le jeu GameBoy, la série sur TF1, un film qui fait deux millions d'entrées, et des cassettes des épisodes chez TF1 Vidéo. Ils en vendront en un an seulement près de trois millions pour une dizaine de volumes ! On est loin des chiffres de ventes habituels, même des meilleures séries d'animation sorties jusqu'ici.

## 2001 : Quel avenir ?

L'avenir de ce petit monde de la vidéo est bien incertain à cette date. Manga Distribution est plus présent que jamais : son label Déclic Images est en train de se constituer un catalogue impressionnant, tant en nouveautés qu'en séries classiques (*La bataille des planètes, Rémi, Cobra, Heidi, NieA_7, Saiyûki*...). En plus de ses sorties, il y a aussi les coffrets d'AB / Manga Power qui continuent d'arriver, plus ou moins régulièrement.

Cette année, il y a aussi le retour en force de Manga Vidéo, qui sera distribué par FPE (anciennement PFC), mais dont Manga Distribution a déjà la distribution exclusive dans les réseaux spécialisés. En plus de rééditer tout ce qui était sorti en français, Manga Vidéo prévoit aussi des nouveautés comme *AD Police, Giant Robo*, le film de *Macross II*, etc.

En début d'année, Manga Distribution a tenté de réaliser une O.P.A. sur Kaze en voulant racheter les parts de l'actionnaire principal de la société. Cela n'aboutira finalement pas, et c'est finalement Anime Virtual qui devient l'actionnaire majoritaire. Ainsi, Cédric Littardi, l'un des fondateurs de Kaze, revient aux commandes du label. Or, il est aussi directeur de collection de Déclic Images. Une situation qui peut vite devenir explosive !

De son côté, Dynamic tente de se maintenir sur un marché bien encombré. L'éditeur a encore de grands titres en stock, mais son implantation sur le territoire français reste encore chaotique. Heureusement, Dynamic arrive maintenant à vendre ses programmes à la télévision, notamment Canal +, ce qui lui permet de ne pas dépendre entièrement du marché de la vidéo.

Chez IDP, on veut prendre du recul face à cette abondance de titres. Quelques séries modestes sont prévues (*Bouba*), et d'autres rééditions en DVD (*Tom Sawyer*), mais c'est tout. L'éditeur cherche aussi à se diversifier en lançant un label d'éditions musicales, Loga Rythme, qui va éditer des génériques et des musiques de dessins animés. Un créneau qui n'est pas encore trop occupé.

C'est un peu pareil chez AK Vidéo qui a terminé de rééditer son catalogue. Si l'éditeur convoite quelques nouvelles séries, il a su développer d'autres activités n'ayant aucun rapport avec l'animation. Et puis I.D.E. continue de travailler pour les produits de Tôei Animation.

## Conclusion

En dix ans, le marché des vidéos d'animation japonaise a considérablement évolué. Boudé par les grands labels traditionnels, il a vu naître et mourir un certain nombre d'éditeurs qui se sont lancés, soit par passion, soit par intérêt. Parfois aussi un peu des deux. Il est assez difficile d'évaluer le public qui achète ces cassettes. Il se décompose en plusieurs "couches" dont la limte reste assez floue : les passionnés qui rechercheront uniquement de l'import récent en VO, des amateurs avertis qui préfèreront une VO sous-titrée, et le grand public qui n'achète que de la version française. Une cassette sous-titrée se vend entre 2.000 et 5.000 exemplaires. Quand elle est doublée, elle ira entre 3.000 et 10.000, voire plus si c'est un titre vraiment très connu. Ces chiffres suffisent à faire vivre un petit groupe d'éditeurs, mais inévitablement, quand un succès survient, les sorties augmentent et finissent par noyer ce petit marché. C'est ce qui s'est passé en 1997 lorsque sortaient trop de vidéos d'OAV, et c'est ce qui est en train de se produire avec les séries nostalgiques. L'autre problème, c'est qu'à force de ressortir les grandes séries de ces vingt dernières années, on finit par épuiser le sujet.

Comme, hormis *Pokémon*, il n'y a plus de renouvellement à la télévision, l'avenir s'annonce plutôt mal de ce côté. C'est d'autant plus problématique que la télévision est la locomotive qui fait connaître et vendre ces vidéos, et ce n'est pas *Pokémon* qui donnera envie au public de découvrir un *Kenshin* ou du *Silent Möbius*.

**Olivier Fallaix**

Remerciements à Éric Broutta et aux différents responsables d'édition : Francis Amato, Audry de Grivel, Yves Huchez, Erwan Leverger, Carlo Levy, Cédric Littardi, Jean-Jacques Rollot, Dominique Véret



## LES AUTRES ÉDITEURS








Parmi les autres éditeurs présents sur ce marché de la vidéo, il ne faut pas oublier **AB Productions** *via* son label **Manga Power Vidéo**. Ce dernier apparaît en 1995 et permet à AB de ressortir les séries qui ont fait le succès du Club Dorothée pendant dix ans. Nous n'avons pas obtenu de chiffres mais les coffrets ***Saint Seiya, DBZ*** et ***Ken*** se sont très bien vendus, et constituent le fer de lance de l'éditeur. L'année 2001 devrait être l'occasion de voir arriver les premiers DVD de ces séries-là, qu'AB proposera en plusieurs langues, étant donné que ces séries ont été vendues par eux-mêmes à travers l'Europe.

**TF1 Vidéo** a aussi profité de cette mode, dans un premier temps en distribuant les films d'AK Vidéo, puis les cassettes d'AB comme les épisodes de ***DBZ, Dragon Ball GT, Saint Seiya***. TF1 Vidéo a aussi distribué les OAV de ***Crying Freeman***, mais dans l'ensemble, l'éditeur n'aura pas tellement pris d'initiatives dans ce domaine. Ils ont cependant sorti dernièrement ***Pokémon*** et ***Digimon***, qui sont certainement des investissements très rentables !

Enfin, **Tôei Animation** est l'un des derniers nés de ce secteur. Rattaché au plus grand studio de production japonais, ce label édite en direct des séries de Tôei Animation en France, mais aussi en Italie, en Espagne et en Allemagne. Cet éditeur travaille avec I.D.E. qui le conseille et distribue ses produits en magasins spécialisés.

# IXème Convention de l'Animation de l'EPITA

## Les 2, 3 et 4 Juin 2001
## 14-16 rue Voltaire
## 94270 Le kremlin Bicetre



# Dix ans de conventions




△ Avant l'Idrac, le festival de Corbeil ouvrait la marche

3ème Convention Sumi
DU 24 AU 28 AOUT 1994
13 rue Dussaussoy
69006 LYON

▽ Convention organisée par l'association Sumi

**IDRAC II, BDEXPO, CARTOONIST, EPITA, CAMILLE SÉE, RENCONTRES DE L'IMAGINAIRE... POURQUOI IL Y A-T-IL EU DES CONVENTIONS ? UN PHÉNOMÈNE INSTINCTIF VEUT QUE, D'UNE MANIÈRE OU D'UNE AUTRE, LES ÊTRES ISSUS D'UNE MÊME ESPÈCE TENDENT À SE REGROUPER. CE PHÉNOMÈNE CYCLIQUE CONCERNERAIT LA REPRODUCTION. MAIS S'AGISSAIT-IL DE CELA ? PEUT-ÊTRE...**

Les personnes affirmant leur passion pour l'animation japonaise étaient rares. « *Quoi, tu regardes encore des dessins animés, mais c'est pour les gamins !* ». Justement l'animation nipponne diffusée sur nos écrans ne s'adressait pas uniquement à des enfants. Alors, qui convaincre sinon d'autres convaincus ? D'ailleurs existaient-ils ? C'est là, un des premiers rôles assurés par les conventions : fédérer des admirateurs. C'était l'occasion de rencontrer des personnes partageant d'abord la même passion avant de partager le même point de vue.




## Des boutiques spécialisées aux conventions

La convention se substitue à la fréquentation des boutiques spécialisées. En effet, sur la capitale, en 1991, ces boutiques débordaient de passionnés les samedis après-midi qui occasionnaient, du coup, de sérieux problèmes de circulation. Il y en avait partout : de l'intérieur de la boutique jusqu'au trottoir d'en face (Junku). Vous pouviez même y voir des gens pique-niquer autour d'un magnétoscope portable (NTSC bien sûr, Ets Musica). Que faisaient-ils ? Achat, échange de cassettes… Et, les chanceux qui revenaient du Japon donnaient les informations toutes fraîches. La convention allait donc se charger d'allouer un espace officiel pour les fans, pour les boutiques, ainsi que des projections pour tous les parias que la barrière technologique du NTSC avait marginalisés[1]... Une convention était, d'abord et avant tout, un moment de convivialité autour d'une passion commune...




△ Pagaille devant les stands (Idrac)

◁ Affiche du Trophée Idrac

Junku a connu une devanture plus modeste ▽

Le désir d'ouverture sur le grand public est toujours présent et deux conventions en seront représentatives : BD Expo et le Salon du Cartoonist. À côté de ces deux références, ces dix dernières années ont été marquées par des conventions accueillant les visiteurs dans des structures de petite envergure : grandes écoles ou lycées. Leurs noms sont l'Idrac II, Escp, Epita, Camille Sée… et des moins connues encore. Leur style va de la convention pour fans à des activités qui regroupent d'autres champs que l'animation nippone.

## L'idrac 2 : le paradigme perdu

C'est à 9 h, le 19 décembre 1992 à Paris dans le XVIIIe arrondissement, que s'est produit la 2e convention de jeux de simulation, Trophée Idrac des grandes écoles et universités. Les conventions de cette nature réunissent les jeux vidéo (consoles ou PC), des projections de films, de la BD, des stands de fanzines (parfois des magazines), des jeux de rôles (tous styles confondus), des invités (auteurs de BD), des projections de DA...

Chronologiquement L'Idrac 2 se situe juste après BD Expo 92 qui avait déjà fait du bruit. L'Idrac 2 permettait de découvrir les dernières nouveautés ou de rattraper les années de retard pendant 72 heures non-stop ! Oui, un vrai marathon s'est produit dans un tohu-bohu impeccable. Officiellement les portes ouvraient à 9 h 30, mais dès 7 h 30 l'entrée était déjà obstruée par des participants que le froid matinal n'avait pas découragés : à l'ouverture, les organisateurs seront débordés. Les fans seront, quant à eux, surpris par le nombre de places dans la salle : 250 places assises, et pas moyen de rester debout (pour des raisons de sécurité) contrairement à BD Expo. La salle, située en sous-sol, donnera naissance à une file d'attente qui commencera des portes battantes, remontera un escalier, jalonnera des






△ ▽ Dès 1993, première projection de DAN

## QUELLES CONVENTIONS ONT LANCÉ DES MODES ?

### Les conventions de l'imaginaire

La réunion de l'imaginaire fonctionne-t-elle toujours ? Pourquoi cherche-t-on à réunir les jeux de rôles, la BD et les jeux vidéo ? Est-ce une tentative de regrouper tout ce qui constitue la sous-culture pour la faire reconnaître en tant que culture à part entière ? L'association entre *japanim'* et jeux vidéo est évidente (même pays et souvent développement d'un univers de l'un vers l'autre). Le précurseur en la matière était l'Idrac. L'objectif de cette convention était de permettre à des univers différents de se rencontrer. En proposant une diffusion de dessins animés lors de sa première édition (juillet 1992), les organisateurs de l'Idrac ont constaté l'engouement pour ce genre de manifestation. Ils l'ont donc réintégrée à la légendaire seconde édition. Ayant servi de modèle fédérateur en mélangeant différents univers, la formule en été reprise à Camille Sée, puis à L'Escp (festival des grandes écoles), uniques conventions à avoir créé ce genre d'atmosphère. Il a fallu attendre 2000 pour que ces univers soient de nouveau réunis au Salon de l'Imaginaire. *« Cela demande une organisation colossale et surtout l'accessibilité à un lieu gratuit, pour que soient développées au maximum toutes les potentialités de ce type de convention »* (Cédric LITTARDI, *organisateur des rencontres de l'imaginaire à Camille Sée et ESCP)*. L'échange entre ces divers univers n'est pas toujours convaincant, mais on salue quand même l'initiative qui se réclame d'une ouverture d'esprit.

### Les cosplays

Le *cosplay* dans sa version concours comme nous la connaissons aujourd'hui, est d'abord le fruit de la spontanéité de certains fans qui venaient déguisés à l'effigie de certains personnages. 1994 est l'année où des bribes de costumes fleurissent sans qu'il y ait de véritable concours, même si la demande est là. La convention lyonnaise Sumi (24 au 28 août 1994) reste l'exception puisqu'elle intégrait un concours de déguisement et même un *Anime* Quiz le quatrième jour. Réellement, c'est en 1997 que les *cosplays* vont devenir officiels et laisser place à de véritables défilés, d'abord au magasin Tonkam puis à Cartoonist.

### Les premiers films amateurs Camille Sée (11-12-13 novembre 1994).

Là encore Camille Sée (festival de la presse lycéenne et des fanzines) fait référence, cette fois pour les films amateurs dont des copies sont montrées à l'improviste dans une salle de classe. Au départ c'est une bande de potes qui décide de se filmer sans aucune prétention : les futurs *Bitoman*. Ils mélangent un peu tous les genres qu'ils affectionnent et parodient tant l'animation que les jeux vidéo et les séries de *sentai*. La projection du premier *Bitoman* à Camille Sée aura donné lieu à un engouement immédiat de la part du public. Au fil des années, ce groupe continue ses films amateurs toujours avec un esprit bon enfant et peu de moyens. Depuis, les films amateurs se sont multipliés… *« On est resté peinards jusqu'en 1999. À partir de là nos concurrents (nos collègues) se sont ramenés : Atomic Ninja Masters entre autres. »* (Alex PILOT, *réalisateur des Bitoman)*. Camille Sée est également l'avènement des génériques français. À la première projection, la salle est bondée : le générique de *Kum Kum* arrache quelques larmes.

### Rock visuel

Dernier né dans la chronologie des "modes", le Rock Visuel (façon japonaise) vient de l'influence de Tonkam (dixit D. VÉRET). En effet, dès leur troisième édition de BD Expo, les projections incluaient des clips vidéo en guise d'entre-acte. Et l'année 1994 aura été celle du clip $X^2$ de CLAMP, donc du groupe de rock visuel X JAPAN. Attention, nous ne disons pas qu'avant Tonkam, personne ne s'intéressait à la musique japonaise. Beaucoup s'y intéressaient déjà *via* les génériques japonais chantés par des *rocks stars* ou des *pop stars* nippones. Tonkam a néanmoins participé à l'émancipation de ce mouvement en proposant une tribune lors du dernier BD Expo (pied-de-nez au côté franco-belge, nous a confirmé D.VÉRET).



stands et buissonnera devant l'entrée de l'école (pour certaines séances). Le programme changeait d'heure en heure et, pour calmer l'excitation de certains, la suite des OAV de *Vampire Princesse Miyu* avait été remplacée. L'Idrac 2 c'était aussi le rendez-vous au cinéma prestigieux Max Linder Panorama où fut projeté en avant-première le dernier film de MIYAZAKI Hayao *Porco Rosso* (lundi 21 décembre 1992). Pendant trois jours, cette convention a vécu au rythme de démonstrations de jeux de rôles en grandeur nature, de concours de jeux vidéo sur Supernintendo et PC, de projections de films d'*Alien* et autre *Terminator*… Ces trois jours amorceront des liens et des affinités entre ceux qui, plus tard, concurrenceront AnimeLand sur le terrain du fanzinat, d'autres deviendront des professionnels en rapport avec le milieu de l'animation japonaise et du *manga*, des associations tenteront de réitérer l'événement sans succès : les rassemblements nocturnes sont soumis à une législation stricte, notamment à l'égard des mineurs (problème qui ne fut pas géré à JAA en 1994), mais l'Epita a relevé le défi (du moins, en partie en 1998).

Le statut mythique de cette convention est dû à son style nocturne et marathonien. Les projectionnistes ont fait de leur mieux pour rendre les films compréhensibles aux spectateurs : « Vidéo Boy » Aki (acteur de l'ombre à qui cette convention et la *japanim'* en France doivent beaucoup) avait pris la responsabilité de traduire en simultané des *anime* non-disponibles sur le marché de la vidéo. Dans le courrier des lecteurs du numéro 9 d'AnimeLand (couverture *Ranma 1/2*), une excellente lettre, signé Tomkat, dépeint parfaitement l'esprit de l'Idrac 2.

## BD Expo 4, Espace Austerlitz. Le début des "années Folklo"

BD Expo avait la vocation de redonner ses lettres de noblesse à un art populaire alors que les anciens organisateurs (convention de la BD, créé en 1967) commençaient à s'endormir. En 1989, BD Expo était organisé par des libraires qui, à cette occasion, proposaient des soldes et des séances de dédicaces. « *Alexandre de* Bloody Marie *et moi avons repris la convention de la bande dessinée pour en faire BD Expo. Au début c'était dur car la convention était sur son déclin (...)* » *(Claude* PETIT, *organisateur de BD Expo).* Malgré ces bonnes intentions, la convention continuait de s'essouffler. Mais...



Samedi 8 Octobre 1992 (47 ans après la deuxième guerre mondiale), un électrochoc venu tout droit de l'Est réanime cette convention. L'opération est menée sous la directive de Dominique VÉRET et de Sylvie CHANG. Seul le magasin Tonkam et le fanzine AnimeLand représenteront l'animation japonaise et le *manga* (en 1991, il n'y avait que Tonkam et un écran).

BD Expo 1992 se résumait (côté Japon) à une salle où se dressaient trois écrans de télévision diffusant des nouveautés de la fin des années 80 et du début des années 90 (du reste tout était nouveau à l'époque). « *Ce petit espace avait quand même attiré du monde et grâce à cela, nous avons eu les années folklo* » *(Claude* PETIT*).* Mais quels étaient les objectifs de Tonkam ? « *L'objectif avec BD Expo était de s'accaparer un espace libre pour le* manga *à Paris en évitant que le phénomène soit récupérable. D'une part, parce que les organisateurs étaient de ma génération (ils étaient ouverts d'esprit), d'autre part parce qu'il n'y aurait eu aucune pression. C'était beaucoup plus jouable à BD Expo qu'à Angoulême ; on nous garantissait une certaine liberté et en plus au sein même de la capitale. Je savais que la jeune génération montante apprécierait. Il fallait préserver ça et l'endroit, la zone accessible, c'était BD Expo* » *(D.* VÉRET*).*

1993, BD Expo : la salle est agrandie (500 places assises). Le programme est de qualité, mais l'absence de sous-titres crée une tension pendant la diffusion de *Ashire Melos* : les spectateurs veulent comprendre, ils n'apprécient pas une œuvre en VO non sous-titrée comme savent le faire leurs prédécesseurs : des murmures de désapprobation se font entendre. À la suite de cette convention, le fanzine Vision Parallèle lance le mot *Gagaballiens*[2] lors d'un compte rendu en rapport avec le comportement des fans quant à la projection de ce long métrage.

BD Expo 6 (octobre 1994) est un clone de la version précédente à la différence près que le côté *manga* vit dans un encombrement perpétuel et étouffant. Les organisateurs inventent un nouveau système de paiement : il faut payer un supplément pour l'accès aux projections. « *Le marché grandissait, tous les produits pirates d'Asie pullulaient sur les stands de la BD franco-belge. Même s'ils gueulaient, chacun y trouvait son compte (rires) et il ne faut pas oublier que beaucoup des visiteurs qui aiment les* manga *s'intéressent également à la BD franco-belge. D'autre part, l'arrivée du* manga *était l'occasion de s'actualiser. Résultat, les organisateurs ont maintenu leur ligne de conduite puisque le* manga *a d'abord eu un pied chez eux avant d'être admis à Angoulême par exemple* » *(D.* VÉRET*).* Les fans manifestent leur mécontentement. Le dimanche, le clip $X^2$ (de CLAMP) déclenchera l'enthousiasme général des fans, tandis que le dernier film de *DBZ* sera adulé ou hué par les spectateurs : une scission est visible entre fans de la première instance (avant *DBZ*) et ceux de la seconde instance (*DBZ* passait à la télévision).

Dessin de Trankat pour cette affiche de BD Expo non officielle ▷




BD Expo 7 (1995) est l'année charnière de l'animation japonaise en France. C'est l'heure de l'explosion médiatique, les journaux, les télés mettent le doigt sur ce phénomène qu'ils ignoraient. En revanche, les organisateurs augmentent le prix de l'entrée, et en trois ans ce prix a presque triplé passant de 25 F à 70 F. La marge se fait sur l'accès aux projections (l'animation japonaise serait-elle une prostituée ?). Résultat, la convention est décevante, l'ambiance bon enfant disparaît. D'autre part, le marché de la vidéo se développe et la négociation des droits de diffusion n'est plus aisée. « *(...) À l'époque c'était bien parce qu'on ne s'embêtait pas à demander tous les droits ! On était les seuls à recevoir des LD en avant-première puisqu'il n'y avait pas Internet. Tout le monde était par terre pour regarder la télé (...).* » *(Sylvie* CHANG*).*



△ ▽ ◁ Les désormais traditionnels *cosplay* et *comiket* de BD Expo

Jusqu'en 1997 (BD Expo 9) la convention garde le même ton et de plus en plus de visiteurs viennent déguisés. Tonkam, à l'écoute des demandes du public, officialisera le premier *cosplay* à sa boutique au printemps, puis un autre plus conséquent à BD Expo. « *Il n'y a qu'au premier* cosplay *où il y a eu du "bordel". Ça a dégénéré quand nous avons présenté les participants du* cosplay *dans la salle.* » *(Claude* PETIT*).* À partir de 1996, le salon se déroule à Bercy Expo et un mur "physique" sépare désormais la BD franco-belge du *manga*.

BD Expo 10 (1998) marque la fin de

## ENTRETIEN AVEC OLIVIER GILBERT

AnimeLand : *Comment le salon du Cartoonist à Toulon est-il né ?*

Olivier Gilbert : Au départ c'était un projet de fin d'étude, je n'avais même pas participé à une convention, ne serait-ce en tant que visiteur. La première édition avait des airs de grosse exposition plus qu'autre chose : il y avait des dizaines de stands, quelques boutiques, etc. J'ai trouvé l'expérience très excitante et nous l'avons donc renouvelée en 1994. Ensuite, j'ai cherché à développer le contenu du salon, d'autant plus que l'on disposait d'un site remarquable.




AL : *Mais comment avez-vous pu renouveler, puis institutionnaliser le festival avec si peu d'expérience ?*

OG : C'est en 1995 que les choses ont pris une autre tournure. Bien que j'ai démarché plusieurs sociétés de production, de diffusion et même des chaînes de télé, les intéressés étaient rares. En revanche, les Japonais étaient les plus enthousiastes et ce, dès le départ, même s'ils ne connaissaient pas la ville et encore moins le site. On a donc privilégié les auteurs en fonction de ce qui était connu et diffusé en France.

AL : *À propos des invités japonais, qu'en est-il de leur appréciation du festival, est-il toujours facile de les obtenir ?*

OG : Ce n'est pas toujours facile de les obtenir, notamment les stars actuelles. Pour les auteurs moins connus, il est plus simple de négocier : certains sont même surpris de l'engouement du public français à leur égard, je pense à ARAKI Shingo (*Saint Seiya*) et à monsieur Jean BARBEAU (*Il était une fois l'espace...*).

AL : *Le festival du Cartoonist est l'occasion pour les fans de faire de nouvelles connaissances, de voir des films, etc., mais de quelle manière le développez-vous ?*

OG : Nous faisons circuler des feuilles de sondage. Ainsi, on a créé un pôle d'information concernant les métiers existants à la périphérie de l'animation. C'était une véritable demande de la part des visiteurs. Tout le monde n'a pas le talent des dessinateurs, mais il y a une catégorie de personnes en quête d'informations sur l'animation en général.

AL : *Pouvez-vous développer l'idée d'évolution ? Est-ce que la tranche d'âge est toujours la même ?*

OG : La tranche reste sensiblement la même (15-35 ans), mais avec les années le public féminin s'est agrandi. Le public de la *japanim'* est de plus en plus exigeant ; il veut voir des nouveautés, des invités... Il avait été prévu un débat juste avant une projection. L'initiative n'était pas mauvaise, mais le public voulait voir le film plutôt que de participer à un débat qu'on lui imposait. La plupart des visiteurs viennent beaucoup plus pour s'amuser qu'autre chose et, lorsque l'organisation tente d'imposer certaines choses, ça ne passe pas.

AL : *Pour Paris, comment comptez-vous vous démarquer des autres conventions et festivals. Il y a l'Epita, BD Expo, Le Salon de l'Imaginaire ISC, sans compter les mini-conventions. Ne croyez-vous pas que le public soit saturé, d'autant plus que Toulon est devenu un salon incontournable pour tous les* anime-*fans ?*

OG : C'est vrai, les festivals sont nombreux sur Paris et Toulon a une bonne renommée auprès du public. Toutefois l'initiative de créer un salon sur Paris est l'aboutissement de points de vue équivoques : les boutiques comme les visiteurs nous ont souvent demandé qu'il y ait une édition parisienne. Pour ma part je cherche vraiment à ce que le festival se démarque des autres salons, que se soit au niveau des infrastructures qu'au niveau du contenu.

### Taux de fréquentation du festival du Cartoonist

1993 : 1.500 visiteurs (quelques boutiques et projections)
1994 : 3.000 visiteurs
1995 : 5.000 visiteurs. Le premier invité est ARAKI Shingo (*Saint Seiya*).
1996 : 6.500 visiteurs. Cette année l'invitée est HIMENO Michi, collaboratrice d'ARAKI Shingo et de KOMATSUBARA Kazuo (Albator).
1997 : 6.500 visiteurs (importantes grèves de la SNCF cette année). L'invité se nomme SUDA Masami (*character designer* de la série *Ken*) et c'est l'année du *cosplay* officialisé.
1998 : 9.000 visiteurs. TAKADA Akemi (*Orange road, Patlabor, Maison Ikkoku, Urusei Yatsura*) est la prestigieuse invitée du salon.
1999 : 12.000 visiteurs trois *mangaka* en plus de MIKIMOTO Haruhiko, TACHIBANA, SANAZAKI Harumo et HANABUSA Yôko
1999 : Cartoonist à Brest. Le salon se veut itinérant, mais cette première édition bretonne n'enregistre pas une haute fréquentation malgré la présence de KAKINOUCHI Narumi (*mangaka* de *Vampire Princess Miyu*)
2000 : 15.000 visiteurs. Énormément d'invités, pas seulement de la *japanim'*.
2000 : Brest. L'invité est YÛKI Noboteru (*character designer* de *Lodoss to senki, Escaflowne*). D'autre part un traditionnel *cosplay* et un quiz animeront cette convention.

En sept ans, la fréquentation du Cartoonist a décuplé et la prochaine étape du Cartoonist sera la capitale.



△ Infrastructure inégalée pour ce Cartoonist à Toulon

▽ Olivier GILBERT : promotion du Cartoonist dans une autre convention

l'ère des projections et le lancement du premier *comiket* français. À cette occasion, les fanzines mettent la pression sur les organisateurs et refusent les tarifs qui leur sont imposés. Cette contestation, quoique discutable, prouvait que les organisateurs de BD Expo auraient perdu en fréquentation avec l'absence des fanzines côté *manga*. Le dimanche sera encombré à cause du *cosplay*, quant au retour des projections, il s'effectuera lors de la 11e édition (1999) au multiplexe UGC Ciné Cité Bercy. Mais une nouvelle idée germait, le Festival d'Images d'Asie : *« (...) La prochaine étape sera le grand salon consacré à la japanim', le Festival Images d'Asie dont Pascal s'occupe actuellement. (...) Ce sera un comiket comme au Japon. Les éditeurs pourront y venir et ainsi repérer de jeunes talents. (...) » (Sylvie* CHANG*)*. Pourquoi ce fameux festival n'a pas eu lieu ? L'idée est née de Sylvie CHANG et de Pascal LAFINE en 1996 qui vivaient l'effervescence du "mouvement" *japanim'*. Lors de BD Expo 1997, *« Sylvie et moi avons décidé qu'en 1998, il devait coûte que coûte y avoir un salon de l'Asie et du* manga*. » (Pascal* LAFINE*)*. Cette initiative a rencontré des obstacles pour sa concrétisation (Palais de la Mutualité et Palais des Congrès étaient en vue). Le programme annonçait pratiquement toutes les activités qui se sont développées à Cartoonist et Olivier GILBERT (organisateur du Cartoonist) était inclu dans le projet. Mais la Coupe du monde de football 98, a sabré l'élan de ce futur festival. *« Étant donné les sommes qui étaient en jeu, nous avons préféré laisser tomber au profit de l'année suivante. »* (Pascal LAFINE). L'année suivante, toutes les infrastructures d'envergure seront louées... Retour à BD Expo.

La séparation entre franco-belge et *manga* a toujours été présente : le



public n'est pas le même. La surface d'exposition était sensiblement équivalente quoique, toujours à l'avantage de l'espace de la BD locale, et le fourmillement apparent du côté exotique était dû à une fréquentation supérieure et plus animée. Malgré les tentatives d'ouverture sur le grand public, l'arrivée du *manga* à BD Expo a été perçue comme un envahissement de la part des libraires de BD franco-belge. Quoi qu'il en soit, BD Expo a toujours été une convention incontournable, la circulation y a souvent été difficile et rien ne semble avoir été proposé pour une meilleure gestion de l'espace côté *manga*. Cette convention aura néanmoins prouvé que le *manga* faisait désormais partie du décor de la BD en France. L'Edition 2000 en a été le couronnement avec la disparition du mur physique de Bercy Expo et « *(...) Il faut voir que Claude* PETIT *a été une chance pour nous (...). Claude a sa boutique à St Denis. Il est en contact permanent avec des jeunes qui "galèrent" et qui aiment le* manga *et, humainement, il reste sensible à ça.* » (D. VÉRET).




▽△ 1995, année *Sailor Moon* et *DBZ*. (Planète Manga)

▽ Une salle de projection selon les professionnels !



## Un vrai salon

Planète Manga (7 au 11 février 1996 : 35 à 40.000 entrées, sur 5 jours). Au départ prévu en décembre 1995, ce salon change ses dates à cause des grèves provoquées par les décisions du gouvernement mené par Alain JUPPÉ.

C'est l'année de *Dragon Ball Z* et ce devait être « *notre salon* » comme le proclamait l'accroche de Gotrunk en couverture. De salon (celui d'AB), il a bien été question : infrastructure d'envergure, espace aéré. Quant aux stands, nombreux, ils présentaient tout et n'importe quoi. Non pas qu'il y ait à redire sur la qualité du travail des cascadeurs ou des produits dérivés des éditions Dargaud, mais quel rapport direct avec les *manga* ? Planète Manga reste l'"ouverture" sur le grand public. La présence du très sympathique Christophe GANS (réalisateur de *Crying Freeman* et du *Pacte des Loups*) donnait au *manga* son ambassadeur (comme l'ont souligné nos confrères). Les organisateurs ne connaissaient pas leur public, on assurait partout que TORIYAMA Akira serait présent sans qu'aucun média ne soit sûr de l'information (pas même les éditions Glénat qui éditent le *manga Dragon Ball*).

Il y avait beau avoir écrit « *projections de dessins animés japonais* » au pluriel, *Ghost in the Shell* fut projeté en boucle. Quant au résultat final de ce salon, il se soldera par un abandon de la tournée après l'échec de la seconde édition à Lille. Cela n'avait rien d'un salon : un entrepôt perdu dans un circuit d'autoroute. Néanmoins cet événement aura eu l'avantage de rassembler une proportion non négligeable de néophytes et de prouver que l'animation n'était pas qu'un phénomène de mode.

## « Y'a pas que Paris en France ! »

Le Salon Cartoonist (anciennement festival international d'animation) débute en 1993 et a plutôt des airs de grosse convention. Au départ, elle ressemble à toutes les conventions de l'époque, attire 1.500 participants et s'adresse à l'animation internationale. Elle va changer de cap en invitant des auteurs japonais dès 1995, ARAKI Shingo (*character designer* de *Saint Seiya*) est présent pendant trois jours. Avec BD Expo c'est la deuxième convention où les fans se rendent annuellement. Situé à Toulon, dans le somptueux palais Neptune, Cartoonist provoque une migration massive qui n'est plus l'apanage de la capitale et les projections n'en sont pas l'attrait primordial. Il faut arrêter de croire que Paris est l'unique lieu de diffusion culturelle par excellence (et le festival d'Annecy alors !). De fil en aiguille, la convention a pris des airs de salon et a agrandi son champ d'activité en revenant à d'autres univers que celui de l'animation japonaise et en diversifiant ses activités. On y voit le développement des concours de *cosplay*, de dessin, de maquettes, l'arrivée de films amateurs et un espace d'information sur le milieu de l'animation. Mais la présence d'un invité japonais attire toujours les visiteurs (voir entretien avec Olivier GILBERT).

## L'Epita : de l'association Shana à l'association Jade

C'est la convention pour fan pur et dur, à l'ancienne, façon terroir de la *japanim'*. Convivialité y est le maître mot. On est entre connaisseurs pendant deux jours et pas moyen de venir se la raconter « la *mangasse* c'est de la merde ». À l'Epita vous êtes dans l'épicentre (9 sur l'échelle de RICHTER). Pourtant, l'onde de choc de l'Epita ne s'est pas propagée dès sa première édition contrairement à un BD Expo.

L'Epita est une école d'informatique. Ses ambitions se différencient donc des écoles de commerce ou de communications qui ont organisé des conventions (Escp, Idrac...). Sa première édition remonte à l'année 1995 (fameuse année de la *japanimation* en France). L'association Shana (loi 1901) l'organise et enregistre 1.400 visiteurs sur deux jours. Mais, d'une année sur l'autre la convention va enregistrer une chute de fréquentation (Shana est remplacée par Epitamine) jusqu'en 1997 où la fréquentation descend à 600 visiteurs (la cartographie sismique des conventions ignore son existence). L'explication en est simple. « *D'une année sur l'autre ce ne sont pas les mêmes étudiants qui assurent l'organisation de cette convention. Même s'il y a des passionnés, il n'y a pas un réel suivi. En 1998 Epitamine fait appel aux services de Jade* » (*Jean-François* DUFOUR)

En plus des idées développées pour la convention, Jade y apporte un savoir faire pri-



▽ Importance de l'espace culturel dans une convention Jade



Rock Visuel, selon les fans (ils jouent vraiment) (Epita) △



Les joyeux *cosplayers* de l'Epita 2000 ▷

mordial : la communication. La fréquentation passe de 600 visiteurs à 1.200 en 98. De nouvelles activités sont proposées : concours de dessin, karaoké, stand sur la culture japonaise... Mais cette année 98 se veut un hommage à la mythique Idrac avec une nocturne du samedi au dimanche. Les années suivantes n'en reprendront pas la formule. Le cap est maintenu jusqu'au séisme de juin 2000 (3.400 visiteurs) avec un *cosplay* en plein air et le DJ 400 (Quiz musical). L'aboutissement de Jade sera sa collaboration très active au Salon de l'Imaginaire (décembre 2000). Le "salon" de l'Imaginaire accueillera 15.000 visiteurs (sur trois jours) avec 8 à 20 % de visiteurs provinciaux, 73 % pour le côté Japan Expo (dont 43 % pour le *manga*). 2001 ne verra pas de collaboration de Jade avec L'Epita, en revanche elle organisera Japan Expo fin Juin.

## Le fanzinat et les conventions

Les conventions assurent une interaction entre lecteurs et rédacteurs. Certains fanzines et certains rédacteurs ont le statut de *star* dans ce microcosme hyperactif de fin de semaine. Au fil des années, la profusion des fanzines en est arrivée au point que la convention est devenue presque le lieu de passage pour lancer un premier numéro. On en comprend aisément la stratégie : le public visé est sur place, le dialogue ou la promotion sont immédiats et tout se passe dans un esprit convivial (le circuit des boutiques spécialisées est court-circuité). La filiation qui existe entre fanzine et convention est telle, que les organisateurs sont obligés de tenir compte de leur force d'attraction : BD Expo 98 en a démontré la valeur avec le premier *comiket* français. Le fanzine n'est plus le seul vecteur de communication. Les associations diversifient leurs activités. Une tendance s'est développée tout au long de ces dernières années avec les dessins ou dédicaces pour la vente de fanzine. Du reste, les conventions de petite envergure sont parfois l'œuvre d'associations qui éditent également un fanzine.




Ces rares moments où l'on circule ! ▽



## D'hier à aujourd'hui

Longtemps la projection de films a été l'attraction la plus demandée : le marché de la vidéo et les salles de cinéma ne proposaient pas grand-chose. L'absence de projections, c'était tirer un trait sur la réussite d'une convention. Deux années ont prouvé l'invalidité de cette hypothèse. En 1995 la présence d'ARAKI Shingo a triplé le nombre des visiteurs au "salon" du Cartoonist en l'espace de deux ans. L'année 98, avec le *comiket* de BD Expo, en a été la confirmation. Les participants paient pour créer de nouveaux liens, de nouvelles connexions. La convivialité est toujours présente et des kilomètres sont parcourus en masse pour passer trois jours à Toulon.

Le manque de professionnalisme (qui disparaît) dans certaines conventions a été ressenti malgré la bonne volonté : Salon de l'Imaginaire (ISC). À l'opposé, le manque de professionnalisme existe également alors que les moyens ne manquent pas : Planète Manga.

Pour les organisateurs, tout reste encore à faire. L'exemple à suivre est peut-être celui de l'Anime Expo qui se déroule chaque année aux États-Unis. La qualité des services proposés est de loin en avance sur nos conventions, la convivialité est palpable dans un environnement très professionnel. Mais toutes ces bonnes choses ont un prix : celui d'accréditations professionnelles. Les associations manquent souvent de logistique. Faut-il prévoir à long terme des conventions pour fans et des conventions grand public ? L'on remarquera la croissance des concours en tout genre, mais il y a un concours qui n'a pas encore été lancé. Il va peut-être se lancer de lui-même : réaliser un dessin animé. On verrait enfin ce qui a été retenu et digéré par les fans pendant toutes ces années. Les films vidéo amateurs montrent que leurs réalisateurs ont analysé certains mécanismes de mise en scène dans les *anime*. Mais, au risque d'être redondant, la *japanim'* a pour origine l'animation japonaise. Beaucoup de dessinateurs s'en inspirent. Combien vont franchir le pas, ne serait-ce que pour une minute d'animation ? Si vous êtes de ceux-là, les dix prochaines années de conventions verront peut-être le retour des projections, mais cette fois de vos propres *anime made in France*. Bon courage.

WALO

Remerciements à Cédric LITTARDI, Sylvie CHANG, Dominique VÉRET, Erwan, Olivier GILBERT, Jean-François DUFOUR, Alex PILOT, YWL. Propos recueillis et entretiens conduits par Walo, Eric BROUTTA et Yvan WEST LAURENCE.

1 — Il n'est plus rare de trouver un magnétoscope Pal / SECAM / NTSC de nos jours. Au début des années 1990, c'était moins répandu.

2 — Vision Parallèle n°1, " *Y'en a marre et je le dis* ", signé Twins, dixit Walo

Nous considérons le festival du Cartoonist et le Salon de l'imaginaire comme des conventions parce qu'ils n'ont pas encore atteint les réelles ambitions d'un salon professionnel. Les festivals ne sont pas évoqués dans le détail parce que ce ne sont pas des conventions : seules les projections et quelques invités sont l'essence de ces manifestations.

Pour BD Expo, certaines phrases sont reprises de l'article *BD Expo à ses débuts*, pages 18-19 (Mangavoraces, n° couverture *Mobile suit Gundam*)



△ ▽ Pêle-mêle : « fanzine, qui veut mon fanzine ! »

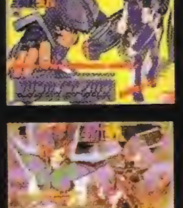
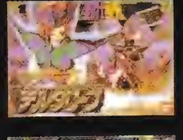


# RED SUN

**Passage Montparnasse 16 bis, rue d'Odessa 75014 Paris**
**Métro : Montparnasse ou Edgar Quinet**
*Ouvert tous les jours du lundi au samedi de 11h à 19h*

TÉL : 01.43.20.71.73 FAX : 01.43.20.72.13
WWW.AMAZONANIME.COM WWW.AMAZONHENTAI.COM

*Saint Seiya*
*Tous les modèles d'armures disponibles*





- Art Books, mangas
- Goodies, shitajikis, ramis
- CD, vidéos, LD, posters
- Maquettes (Macross, Gundam, Patlabor, Nausicaa…), résines (Ah my goddess, Evangelion, King of fighter, Final Fantasy 8…)
- Vaisseau Albator
- Grand choix de VCD inédits, jeux Hentai PC, nouveautés : jeux Sailormoon in Dildoland
- Cassettes vidéo et VCD Sailormoon in 7 ball
- Celulloïdes (Ken, Cités d'or, Saint Seiya…)
- Grand choix d'articles sur Goldorak



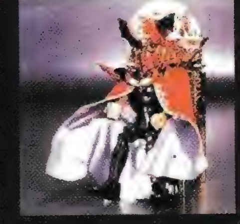
*SD Saint Seiya*
*Maquette Sagittaire DX grande taille*
*Jeux de société Sanctuaire*

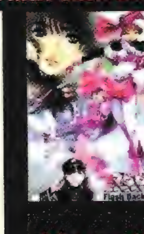


**Box 16 VidéoCD**



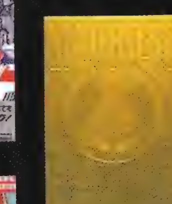
**Box 12 chevaliers d'or, réédition :**



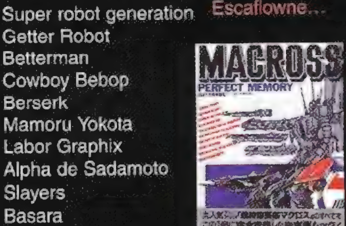




**DVD Macross Flash back 2012 :**



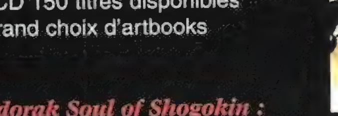
**Box Albator collector 1900 F contenant 15 illustrations, 1 artbook, la partition et les dialogues :**



*Grand choix d'articles de charme*
*Le coin érotique interdit aux - 18 ans*

- Dojin (Parodies) : Dickgirl Bride, Dojin 2000 (Pokémon), Three, Fuck uns cursed knot, Anal Fantasy, Piper, Raiders of the last ass (Lara Croft), Latex-men (X-men), Anime fiction book 1, Kurumada Miracle (Saint Seiya), Sailor Moon…
- Cassettes vidéo : Sailor Moon and the 7 ballz, Anime Manga Girl…
- Résines à monter et à peindre
- CDrom jeux 200 titres disponibles
- VCD 150 titres disponibles
- Grand choix d'artbooks





## Maquettes

Macross
Patlabor
Brain Powered
Nausicaä
Lupin
Evangelion
Escaflowne…

## GRAND CHOIX D'ARTBOOKS :

Trigun
Jump Gold City Hunter
Jump Gold Saint Seiya
Captain Harlock
Magic Knight Rayearth
Go Nagai visuals works
Nadesico Plus
Lain, Omnipresence in wired
Infinite Ryvius
Keiji Gotoh illustrations
Brain Powered
Ken-ichi Sonoda illustrations
Time bokan complete works
Macross Gold
Macross Perfect memory
Macross This is animation vol. 1, 2, 3
Macross Preview
Macross Graffiti
X Zero de Clamp
Goldorak
Samourais de l'éternel
Super robot generation
Getter Robot
Betterman
Cowboy Bebop
Berserk
Mamoru Yokota
Labor Graphix
Alpha de Sadamoto
Slayers
Basara
Gundam
Pure White
Cheerio !
Nadia,
etc.

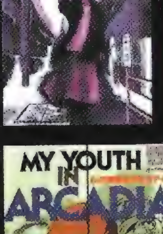


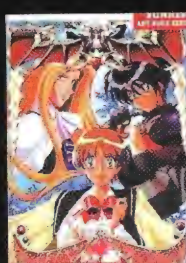

**Goldorak Soul of Shogokin :**

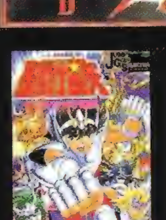






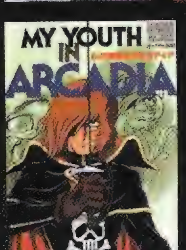









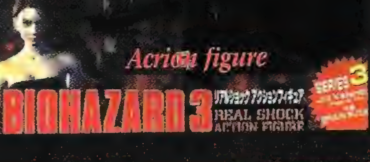











Produits dans la limite des stocks disponibles



**VPC : LIVRAISON EN FRANCE EN 48H ET À L'ÉTRANGER**

*Commande par téléphone*




Bon à découper ou à recopier

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

❑ Je souhaite recevoir une documentation complète sur le prochain salon CARTOONIST (avril 2001/TOULON) préciser public ou professionnel

Règlement ci-joint par : ❑ chèque ou ❑ mandat à l'ordre de CARTOONIST, Résidence du port, Impasse St Dominique 83000 TOULON

| Désignation | Qté | Total |
|---|---|---|
| • FORFAIT 3 JOURS FESTIVAL (90FF) | | F |
| • K7 vidéo COSPLAY 2001 (110FF - dispo mai) | | F |
| • ART-BOOK RÉTROSPECTIVE N°2 (190FF - dispo nov.) | | F |
| • ART-BOOK RÉTROSPECTIVE (190FF) | | F |
| • CATALOGUE de l'exposition (8FF) | | F |
| • SET DE 8 CARTES POSTALES (40FF) au choix: Gaëlle AUTIN, Cathy DELANSLAY, Aurore DEMILLY, Kinu SEKIGUSHI, Anne VOITOT | | F |
| + frais de port | | 25 F |
| TOTAL | | F |

# L'épopée du fanzinat

## FANZINE (DÉFINITION)

Le fanzine, comme son nom l'indique, est un maga-ZINE réalisé par des FAN-s.

Ce n'est pas quelque chose de nouveau : depuis GUTEMBERG, l'Homme utilise l'édition pour s'exprimer sur ses passions, c'est donc tout naturellement qu'avec les nouveaux outils les fanzines ont fait leur apparition. On en retrouve dans tous les domaines et traitant de tous les sujets : art, littérature, musique, politique... Un fanzine peut être un simple cahier de feuilles photocopiées agrafées dans un coin, comme une revue imprimée sur papier glacé avec couverture en relief dorée à l'or fin (c'est vous qui voyez...).

Contrairement aux magazines dont le contenu est réalisé par des professionnels rémunérés pour, les fanzines sont fait sur une base de volontariat et les rédacteurs y agissent de manière bénévole, n'espérant pas en vivre.

**REVENONS, SI VOUS LE PERMETTEZ, DIX ANS EN ARRIÈRE. NOUS SOMMES EN 1991. POINTANT ALORS TIMIDEMENT LE BOUT DE SON NEZ, VOICI UN ACTEUR QUI JOUERA UN RÔLE NON NÉGLIGEABLE EN DIX ANNÉES DE JAPANIMATION AU NIVEAU DE LA FRANCE : LE FANZINE. ET SI NOUS COMMENCIONS L'HISTOIRE PAR « IL ÉTAIT UNE FOIS... » ?**




L'effet Ripobe, fanzine aux penchants expérimentaux et conceptuels ▷

Mangazone, utile pour démasquer les bons *manga* ◁

Il était une fois, une petite poignée de fans de dessins animés japonais disséminés dans l'hexagone. Leur passion était décriée, jugée puérile, mais eux étaient sûrs de leurs sentiments et souhaitaient les défendre et les partager. Un jour ils se rencontrèrent, et ils décidèrent de s'associer pour promouvoir leur centre d'intérêt.

## Fanzine : La genèse

Ainsi on vit un jour apparaître, dans les librairies parisiennes spécialisées en ouvrages japonais, de petits journaux faits juste de quelques feuillets noir et blanc mais dont le contenu brûlait d'une passion inextinguible. D'abord passé inaperçu, le fanzine, avec l'aide du bouche à oreille, prit de l'ampleur médiatique. Ce fut le déclencheur qui révéla la *japanimation* à son public.

Ce fut aussi le premier moyen d'information et de communication des *animefans* alors assoiffés de savoir et de connaissance mais n'ayant aucun moyen d'atteindre les trésors du Pays du Soleil Levant. Car en ce temps là l'accès à l'information et aux produits faisait cruellement défaut. Les *manga* et autres cassettes vidéo étaient des denrées rares que quelques petits malins s'amusaient à monnayer sous le manteau pour des sommes exorbitantes.

Rendons hommage à ces héros, acteurs des débuts du fanzinat, qui ont amené au *manga* et à l'animation la reconnaissance actuelle du public.

## AnimeLand

Désireux de faire reconnaître leur passion auprès du public amateur ou professionnel, cette équipe crée l'association loi 1901 Animarte en avril 1991. Parmi les projets de l'association, pour promouvoir le *manga* et l'animation, notamment nippone, on retrouve l'édition d'un fanzine alors petit puisqu'il ne faisait qu'une vingtaine de pages mais qui rapidement, sous l'effet du succès, triple sa pagination. Les moyens disponibles à l'époque sont loin d'atteindre les facilités de maintenant. Mais avec beaucoup de volonté, sera imprimé à 500 exemplaires le premier numéro d'un fanzine qui servira de déclencheur. Que deviendront-ils par la suite ? Regardez donc entre vos mains...

## Mangazone

À la même époque on peut se délecter des articles approfondis de Mangazone qui se fait le fer de lance du *manga*, la bande dessinée japonaise. Edité par l'association Saga (éditant aussi le fanzine Scarce, orienté *comics*), il s'agit alors d'une tentative de faire découvrir aux amateurs de bande dessinée franco-belge un autre style de dessin, plus dynamique ; une sorte d'intermédiaire entre le *story board* et l'animation sur celluloïd. Implanté depuis un certain temps déjà dans le milieu de la bande dessinée en général et possédant des rédacteurs très à même du sujet, les articles de Mangazone sont une référence dans le domaine. L'équipe reste cependant assez frileuse face aux programmes audiovisuels concernés (qui, il faut l'avouer, étaient parfois à l'extrême limite du judicieux) et aux amateurs peu éclairés qui allaient de paire. Un esprit élitiste pour les fans de la BD ? Angoulême a encore frappé !

◁ ▷ Exemplaires de Tsunami, le "fanzine" de la librairie Tonkam




Tandis qu'AnimeLand parle d'animation, Mangazone ne parle que de *manga*. Il n'y a pas concurrence et ces deux patriarches du fanzinat forment ainsi un recueil d'informations très complet. Pendant ce temps là, les Shadocks pompent toujours...

On découvrit aussi dans les bacs des libraires deux autres fanzines qui firent parler d'eux :

L'Effet Ripobe, produit par l'association Beff'Toh créée en 1987 et active depuis 1990 ; il s'agissait d'un organe tendant à faire connaître des formes de création artistique modernes et populaires comme le dessin animée et la bande dessinée à travers le monde. L'équipe étant constituée de personnes ayant vécu au Japon et de Franco-japonais, on a pu accéder à des informations pertinentes et très détaillées, même si l'esprit "artistique" orientait plus ce fanzine vers la réflexion et les expériences de style, parfois hermétiques, que l'information.

Tsunami : nul doute que vous ayez déjà entendu parler de cette revue hors-norme. Peut-on la qualifier réellement de fanzine ? En effet contrairement aux autres productions, Tsunami était associé à la maison d'édition Durendal, puis directement à la boutique Tonkam et non à une association. Ce qui signifie que les prestations étaient réalisées par des professionnels rémunérés.

## ENTRETIENT AVEC AURORE DEMILLY DE MYCITY

À la fois dessinatrice et fondatrice de MyCity, précurseur des fanzines de BD amateur dans le monde de la *japanime*, Aurore DEMILLY témoigne de son expérience sur 10 ans de fanzinat.

***AnimeLand** : Aurore, bonjour. Quand as-tu découvert les fanzines ?*

**Aurore DEMILLY** : Eh bien c'était en 1993, quelque part dans la province profonde (à Nantes). Le premier fanzine que j'ai connu était AnimeLand, à l'époque où je découvrais qu'il était possible d'avoir des *manga* en VO, ainsi que des vidéos et des magazines japonais traitant d'animation.

***AL** : Quels sont les fanzines qui t'ont inspiré ?*

**AD** : À vrai dire, les fanzines traitant de BD amateur de style *manga* étaient peu nombreux à l'époque et ils mélangeaient articles et BD. Ce qui m'a beaucoup inspiré, c'est plutôt cette volonté de vouloir s'investir en créant quelque chose d'étroitement lié à sa passion. Pour moi, c'etait le *manga* et le dessin.

***AL** : Quand sont apparus MyCity et son équipe ?*

**AD** : J'ai commencé début 1995 et le 1er numéro est sorti en octobre. Au début, l'équipe était simplement composée de passionnés de dessin avec qui je correspondais. Par la suite, au gré de nos rencontres, de nouvelles personnes ont rejoint l'équipe des dessinateurs.

***AL** : Comment faisais-tu, au début, pour te diffuser et te faire connaître ?*

**AD** : Je déposais des numéros dans certains magasins de la ville où j'habitais et je faisais régulièrement les expositions parisiennes traitant d'animation japonaise.

***AL** : Les annonces dans les autres fanzines ne vous ont-elles rien apporté en terme de lectorat et de commande de fanzines ?*

**AD** : Oui, autant pour moi, c'est exact qu'AnimeLand a beaucoup contribué. Au passage, il y a un petit temps de latence. C'est au bout de la troisième ou quatrième chronique dans AnimeLand que des gens ont commencé à écrire.

***AL** : Avec le fanzine, quels buts visais-tu ?*

**AD** : Ce qui était le plus important, c'était de trouver un lectorat et ainsi d'avoir les avis des lecteurs. Grâce à cela, on faisait de notre mieux pour s'améliorer. Par la suite, le résultat principal a été de rencontrer énormément de gens et de partager notre passion.

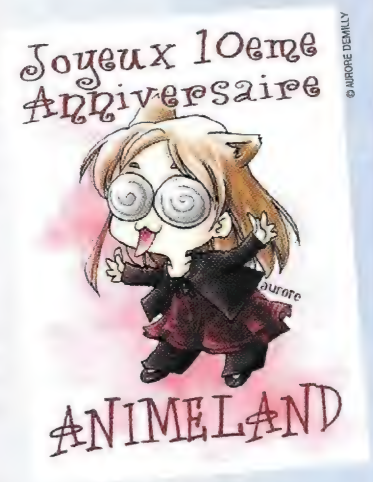
***AL** : Comment expliquer le succès, sinon par le fait que tu sois aussi connue dans le monde du fanzinat ?*

**AD** : Côté succès... J'avoue que c'est un peu mystérieux tout ça... Peut-être parce que c'etait juste "nouveau" et que cela a un peu donné l'exemple et surtout poussé pleins de gens à créer leurs propres œuvres ? Et puis aussi que MyCity a duré un petit moment quand même (à l'heure où les fanzines ne dépassaient guère deux numéros)

***AL** : Avec le recul, peux-tu faire un bilan rapide (influence professionnelle, impressions, autre...).*

**AD** : Il est certain que cela m'a appris énormément que ce soit en dessin ou en organisation. Aujourd'hui, je travaille dans un studio de dessin animé (alors que j'ai suivi des études de biologie appliquée) et c'est vrai que ce côté touche-à-tout m'a beaucoup aidé.

***AL** : Un parcours très constructif donc. Merci pour ce témoignage.*




△ [illegible] de la part d'Aurore.

D'une démarche plus commerciale, ce fanzine (appelons-le quand même ainsi de par sa similitude d'apparence et de contenu avec les autres pionniers) permit à beaucoup de découvrir les nouveautés concernant les sorties de produits japonais, que ce soit au niveau *manga*, *art-book*, vidéo ou *goodies*. Avec, au début, comme rédacteur en chef Jean-Paul JENNEQUIN, journaliste professionnel spécialiste de la bande dessinée et rencontré fréquemment dans les pages de Mangazone. On eu le droit, malgré l'aspect publicitaire du journal, à des articles de fond assez diversifiés. Par la suite, la rédaction présenta une table tournante des équipes : presque chaque numéro ayant un nouveau rédacteur en chef. C'était assez comique pour le lecteur bien qu'assez décousu de par le changement de ligne éditoriale du fanzine. Tsunami avait l'ambition de promouvoir les images d'Asie aux yeux des masses, et il passe professionnel pour sortir en kiosque, quittant ainsi le monde du fanzine pour celui des magazines (mais ceci est une autre histoire...)

Ces premiers acteurs ouvrirent la voie à d'autres, plus jeunes mais tout aussi motivés.




En haut à gauche, MyCity, à droite, Animefan.
Des fanzines devenus incontournables △ ◁
Seiganmag, sans compromis, il ne vous fait pas de cadeaux ! ▽

## Influences et émulations

Entraîné par l'enthousiasme des premiers fanzines, se produisit un phénomène d'émulation et apparut alors la deuxième génération de fanzines s'inspirant de leur aînés. (C'est là qu'on se rend compte que les fanzines c'est comme les Pokémon : ça évolue...). Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le développement de la vague fanzinesque n'était pas limité à la capitale. La province a su très tôt nous amener de bons produits. J'en veux pour preuve l'apparition de fanzines tels que :

Manken Z (Dép. 69, Chaponost) dont le rédactionnel le place aisément au panthéon des fanzines avec ses écrits si vivants et si sincères, sans faux-semblants.

Rendons aussi hommage à Seigan Mag (Dép. 33, Bordeaux), petit par le format mais bourré d'informations. Et surtout des rédacteurs prêts à rechercher l'information plutôt qu'à la reprendre sur le voisin.



N'oublions pas Anime Fan (Dep. 38, Grenoble), tout d'abord réservé aux fans de *Dragon Ball* et *Sailor Moon*, dont l'équipe à vraiment fait un travail de fan sur le sujet, ce fanzine s'est ensuite déployé sur d'autres dessins animés moins connus comme les films de MIYAZAKI ou plus récemment *Evangelion*. Ce fanzine, passé "prozine", a la volonté avouée de proposer une alternative aux magazines disponibles sur le sujet. Une idée qui permet de faire jouer la libre concurrence et l'esprit de compétition, un moyen de pousser à toujours s'améliorer. Et bien d'autres les accompagnèrent....

Ceci dit, la question de la distribution vint à se présenter. Comment donc se diffuser puisque les kiosques à journaux ne leur étaient pas accessibles ? Et comment relier les différentes provinces ?

## La Diffusion

La première idée qui vint fut de s'exposer dans un maximum d'endroits.

Cela allait du libraire de quartier en passant par les (rares) boutiques de *manga*, sans oublier les magasins de jeux vidéo à tendances japanophiles. Hélas, les libraires ne poussent pas à tous les coins de rues et il fallait démarcher sauvagement, parfois jusqu'à l'autre bout de la France si on espérait atteindre un plus large public. Outre les difficultés pour approvisionner tous les distributeurs, il fallait aussi faire face aux mauvais payeurs. Bref, c'était un combat de tous les jours et beaucoup s'y sont cassé le nez. Mais existait-il d'autres solutions ?

En 1992 la correspondance battait son plein et, pas bêtes, certains regroupèrent leurs envois sous forme de bulletins redistribués à tous les correspondants, formant ainsi une sorte de club par courrier (on parlerait maintenant de *mailing-list*). Ce fut le cas notamment du bulletin Forever a Smile, ou, dans le même ordre d'idée, l'AnimAPA et la GraphAPA, construits selon le principe d'une APA (Association de Presse Amateur) recueillant les correspondances et les redistribuant dans des "bulletins" (de plus de 200 pages...) parlant d'animation pour la première et de dessin et de technique de dessin pour la seconde.

Vint donc assez rapidement l'idée d'échange et de vente par correspondance. Aussi, les fanzines les mieux distribués (nos vaillants « première génération »), inclurent-ils dans leurs rubriques une section « revue de presse », chroniquant les fanzines qu'on leur faisait parvenir et permettant aux lecteurs de se faire une idée et de contacter directement les fanzines portant sur les sujets les intéressant pour leur commander des numéros. Pour commander un fanzine il suffisait de contacter ses rédacteurs à l'adresse indiquée dans la rubrique et d'envoyer une enveloppe timbrée pour la réponse. C'était tout de même assez limité et fastidieux. Sans oublier que les délais de livraison dans ce genre d'échange sont plus qu'aléatoires.



△ Un stand fanzine bien fourni. M. Yéti, y es-tu ?

◁ Animagic, just a kind of magic

Autre possibilité, toujours en cours actuellement, les boutiques, en échange d'une publicité gratuite dans les fanzines, se retrouvaient avec une myriade de petits fascicules en exposition. Mais tout cela a continué d'évoluer .

La solution la plus efficace est venue des associations. Suivant la loi 1901, il s'agit d'un regroupement de personnes dans un but non lucratif (c'est à dire qu'il leur est interdit de faire du profit, tout devant être intégralement réinvesti dans l'association). Les fans se regroupant souvent pour éditer leurs fanzines, cette structure apportait plus de facilité pour tout ce qui concerne les démarches administratives et les subventions. Puis, ils ont eu l'idée d'utiliser leurs associations à une autre fin : collaborer à l'organisation de conventions permettant notamment d'exposer les fanzines pour les faire connaître à un plus grand nombre. En ce sens, Animarte ou encore Sumi Joho furent les plus actives. Et ces expositions offrirent l'occasion de découvrir de nouveaux fanzines et de composer de nouvelles équipes. Qui se souvient des rencontres tenues dans des lieux tels que l'Idrac, Camille Sée ou les Grandes Ecoles ? Gratuitement ou pour une somme modique, les fanzines étaient amenés à se présenter aux yeux des visiteurs enchantés.




△ Installation des stands. On met la main à la pâte... Ou aux chips




◁ Macross News, spécialistes de l'article... et du sourire

La boutique Tonkam a eu par la suite une démarche similaire d'exposition et, se mettant en partenariat avec l'association des libraires de bande dessinée de BD Expo, permit à des fanzines de louer des stands sur le site situé à l'époque quai d'Austerlitz. Beaucoup ont en effet compris que les conventions sans les fanzines seraient bien mornes. Car, enlevez les boutiques et les projections, que reste-t-il dans une convention ? Les fanzines bien sûr ! En ce sens, l'association Ryoko, dont le but était notamment la promotion des jeunes auteurs, s'attele, dès 1995, à favoriser la diffusion des fanzines en servant de relais dans les expositions. Ainsi des fanzines de province ont pu, plus facilement, circuler sur Paris, et les petits pécules accédèrent aux salons prestigieux comme Cartoonist.

En grande partie grâce aux fanzines, le succès des conventions se confirme et motive les vocations chez de futurs rédacteurs.

## Les grandes familles

Vers 1995, les conventions prenant de plus en plus d'ampleur, le brassage permet l'apparition d'une troisième génération de fanzines dont les genres se diversifient enfin pour quitter le "simple" rédactionnel au profit de nouveaux genres : le fanzine de bandes dessinées avec des pionniers comme Kaze no Fantasia (KNF) puis MyCity qui ont établi les bases de ce qui est devenu le genre le plus produit dans ce que nous connaissons maintenant. Ou bien le fanzine à la forme améliorée, avec les tentatives de "prozines" (fanzines approchant la qualité rédac-




◁ Les prozines, vers le monde professionnel et au-delà

Après avoir débuté dans le fanzinat (ici, illustration de la couverture de Noname shinbun), Kara sort son premier album de BD, *Gabrielle*, chez Pointe Noire ◁

tionnelle et d'impression d'un magazine professionnel), on vit ainsi apparaître des revues remplaçant la couverture photocopiée et noir et blanc par une couverture couleur cartonnée : on citera pour l'exemple des fanzines tels qu'Amazing World, Anime Comics, Chibi Setsumei ou encore Vision Parallèle, rejoints plus tard par Animefan.

La présentation interne suivait aussi une maquette plus travaillée, plus particulièrement adaptée à la lisibilité des articles. Cette branche étant parfois mégalomane, certains eurent quand même des surprises, se retrouvant avec des quantités pharaoniques d'exemplaires restant à écouler, ayant eu des ambitions quelque peu démesurées.

Une autre branche apparut encore, qu'on pourrait qualifier de "mixte". Il s'agit en effet d'une branche de fanzines incluant à la fois articles et dessins à part égale, proposant une plus large palette d'un seul coup : on pourra citer Noname, Nekkyo ou encore Spirit.

Il ne faut pas négliger un autre genre abordé : celui des jeux vidéo inspirés d'animation japonaise ou de *manga*. En effet, en cette période, les consoles telles que la NEC ou la Super Famicom ont leurs amateurs, trop heureux de pouvoir jouer avec leurs héros de dessin animé favoris. Chroniquant ce type de jeux, on se rappellera surtout des fanzines comme Eden (spécialiste de la Nec PC Engine), Kawai et Famipow (du concentré de bonne humeur, et, pour l'anecdote, incluant certains des premiers *cosplayers* de France).

△ Toyholic, fanzine d'auteur pour les amoureux de musiques japonais

Passage du fanzinat au monde professionnel. Ici, chez Dream On, when the dream come true ▽

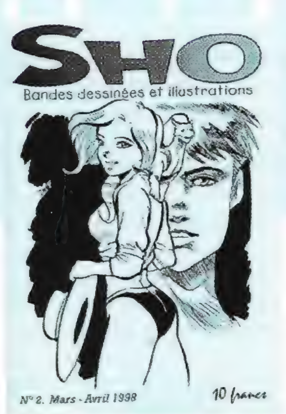
## Et maintenant

La roue tourne et le temps passe. Les grands anciens ont disparu pour s'orienter vers d'autres horizons, ou bien, au contraire, se spécialiser dans leur domaine pour devenir professionnels (suivez mon regard...). Mais la relève est déjà là.

S'inspirant du modèle nippon, l'assimilant pour l'adapter « à la sauce française », les nouvelles générations établissent ainsi une synthèse entre les influences japonaise et franco-belge (sans négliger l'influence américaine). Outre les fanzines de dessin et de bandes dessinées qui ne se sont jamais portés aussi bien, on voit apparaître maintenant des fanzines traitant de musique japonaise (*Visual Rock / Japanese Pop*), faisant suite au précurseur que fut Toyholic, ainsi que des amateurs de *live* japonais (séries avec acteurs réels type *Bioman* ou *X-Or*) avec les fanzines comme Xenon ou Soko. Cela montre bien que les fans ne se limitent pas à une seule facette d'une culture.

Au delà des thèmes qui évoluent, ce sont aussi les supports. À l'ère du numérique, on passe à d'autres médias : les nouveaux fanzines sont sur CD-Rom et s'affichent sur des sites Internet. Là encore dans ce domaine des pionniers ont fait parler d'eux : Net Animation, Black Hole, Big One et Muteki sont autant de projets incluant son, image et texte pour notre plus grand plaisir. Néanmoins, aucun crainte à avoir : le fanzine sur papier ne s'est jamais aussi bien porté.

Si au départ on voyait surtout l'influence des séries *Dragon Ball*, *City Hunter* ou *Video Girl Ai*, le nouvel engouement pour le style *shôjo manga* permit de voir apparaître des styles s'inspirant de CLAMP bien sûr (*Tokyo Babylon*, *RG Veda*) mais aussi de OZAKI Minami (*Zetsuai*) ou




⊲ La fanzine Sho, synthèse des différentes écoles de bandes dessinées

▽ Ultra Sushi, ultra design pour les "fashion victims"

encore de KAKINOUCHI Narumi (*Princess Vampire Miyu*). Certains ont réussi à passer au-delà des séries populaires et proposent des fanzines comme Sho ou Prototype qui sont, non seulement, aboutis graphiquement, mais qui possèdent un style original et personnel aux auteurs. Ou bien encore Ultra Sushi qui, par l'originalité de ses présentations (BD détachables sur des *post-it*, *packaging* ultra recherché), a su se démarquer du lot. On a plus l'impression d'être devant les travaux d'une école de mode et de *design* que devant un fanzine de bande dessinée.

Toute cette diversité et cette constante évolution amène à la conclusion que le fanzine se révèle un indicateur précieux du développement du *manga* en France. Par ses changements, il reflète les tendances à travers les époques, immortalisant chaque période dans ses pages. De plus, il s'agit d'un formidable tremplin pour la création.

Qu'attendez vous pour vous lancer dans l'aventure à votre tour ?

**Denis HOFFMANN**

Remerciements à Aurore DEMILLY, Maëva PIERRE, Gérald GALLIANO, Xavier LARDY




△ Jrock, Jpop, Sentai et CD-Rom, voici la nouvelle génération !



IMPORT DIRECT JAPON
Receuil de cartes postales
Cow boy Beebop 120 Frs
Mononoke Hime 90 Frs
Saint Seiya (Post card book)
recueil de 12 c. postales 69 Frs
POSTCARD BOOK
Recueil de cartes postales ! 69 Frs
CARTES POSTALES :
• City Hunter (6 cartes) 39 Frs
• Juliette je t'aime (6 cartes) 39 Frs
• Max & Cie (6 cartes) 39 Frs
• Robotech (8 cartes) 55 Frs
• Saint Seiya 1 (10 cartes) 65 Frs
• Saint Seiya 2 (10 cartes) 65 Frs
• Saint Seiya 3 (16 cartes) 119 Frs
Catalogue Emerald réactualisé avec des nouveautes : T-Shirt, Jeux NEC, Manga VF, Goodies, Art Book, etc. : 15 Frs
ART BOOKS :
Ah my goddess 280 Frs
Angel Cage 170 Frs
Angel Lost (jap) 170 Frs
Aika (file A) 205 Frs
Aika (file B) 205 Frs
Art of Laputa 265 Frs
Bastard ! Guardras 280 Frs
Berserk (guide book) 140 Frs
Berserk 300 Frs
Cow Boy BeBop caract. 160 Frs
Devilman par Clamp 350 Frs
Dermond : Evangelion (vo) 315 Frs
Dermond : Edition limited 1300 Frs
Escaflowne (film) 180 Frs
Epitaph (shurato, etc) 390 Frs
Hyoko voice (erotique) 150 Frs
Final fantasy 9 visual art coll. 170 Frs
Fushigi Yuugi (manga) 150 Frs
Fushigi Yuugi (anime) 150 Frs
Gatchaman Grafitti 280 Frs
Gundam illustrations memory 200 Frs
Kamikaze Kaito Jane 180 Frs
Ken Mizuki (Portfolio) 150 Frs
Kreuz (Minami OZAKI) 390 Frs
Kouji Ogata the art of 280 Frs
Intron Depot 1 240 Frs
Intron Depot 2 (Blades) 280 Frs
JOJO 6251 (H. Araki) 200 Frs
Lady Oscar (Portfolio) 220 Frs
Lady Oscar (Art book) 350 Frs
Lain : visual experiment 160 Frs
Love HINA (vol 1) 140 Frs
Love HINA (vol 2) 140 Frs
Lost Memorial 180 Frs
Mamoru Yokota (eva) 220 Frs
Misty Orb (A.TAKADA) 200 Frs
Parasite Eve 210 Frs
POISON (Yuu Higuri) 190 Frs
Ruroni Kenshin (OAV) 105 Frs
Ruroni Kenshin (KADEN) 105 Frs
Reincarnation Final Book 180 Frs
RG VEDA (jap) (PROMO) 250 Frs
Sai (Inomata Mutsumi) 230 Frs
Sakuranbo Tsushin (U-Jin) 200 Frs
SAKURA Illust. 1 ou 2 190 Frs
SAKURA Cheerio 1, 2 ou 3 180 Frs
Seraphic Feather 280 Frs
SNK chara. all about illustr. 200 Frs
Soul shogokkin bandai toys 240 Frs
Totoro (mini art book) 45 Frs
Time Bokan 1 160 Frs
Time Bokan 2 160 Frs
TREASURE 250 Frs
Urushihara Satoshi : Cell works 200 Frs
Urushihara Satoshi : VENUS 210 Frs
Utena Illustrations (Portfolio) 250 Frs
Utena (mini art book) 70 Frs
Utena (art book : film) 280 Frs
Yasuhiko Yoshikazu C. works 280 Frs
Vampire MIYU illust. 200 Frs
Tatsunoko Pro 200 Frs
Tokyo Babylon (Photograph) 220 Frs
X Clamp Zero (jap) 360 Frs
X the movie animation 200 Frs
UTENA (Portfolio) 250 Frs
220 Frs LADY OSCAR (Portfolio)
Tsukasa Hojo
L Side (Video Girl, ...) 79 Frs
79 Frs Tsukasa Hojo (City Hunter, ...)
Shadow lady 79 Frs
89 Frs R Side (Wingman, ...)
Aika (file A ou B) 205 Frs
180 Frs Escaflowne (film)
M ANGAS en version française : ( VAMPIRE MIYU 5 DISPO fin AVRIL 2001)
• 3*3 Eyes Tome 1 à 17 (42 Frs)
• Ah my Goddess T.11 à 16 (40 Frs)
• Angel Sanctuary T.1 à 6 (31 Frs)
• Ayashi no Ceres T.1 à 5 (31 Frs)
• Bastard T.1 à 21 (40 Frs)
• Bouddha T.1 à 8* (53 Frs)
• BT'X T.1 à 13 (40 Frs)
• Butsu Zone T.1 à 3* (31 Frs)
• Card Captor Sakura T.1 à 9 (40 Frs)
• Cat's Eye T.1 à 10* (56 Frs)
• City Hunter T.1 à 36* (35 Frs)
• Cobra T.1 à 16 (40 Frs)
• College fou fou fou T.1 à 4 (56 Frs)
• Conan T.1 à 26 (32 Frs)
• Clamp school détective T. 1 à 3* (43 Frs)
• Dahlia, le vampire* (53Frs)
• Dark Angel T.1 à 5* (53 Frs)
• DNA T.1 à 5* (31 Frs)
• Dr Slump T.1 à 18* (38 Frs)
• Dragon Ball T.1 à 41 (40 Frs)
• Dragon Ball T.42* (57 Frs)
• Dictionnaire Dragon Ball* (151 Frs)
• Dragon Head T.1 à 10 (40 Frs)
• Devil Man T.1 à 4 (40 Frs)
• EDEN T.1 (55 Frs)
• Evangelion T.1 à 5 (40 Frs)
• Evangelion le grand livre T.1 à 2 (142 Frs)
• Exaxxion T.1 à 3 (40 Frs)
• Family Compo T.1 à 8 (46 Frs)
• Fly T.1 à 37* (35 Frs)
• Fushigi Yugi T.1 à 18* (31 Frs)
• Goldorak T.1 à 4* (40 Frs)
• Golden Boy T.1 à 3 (40 Frs)
• Getter Robo T.1 à 2 (40 Frs)
• G.T.O. Tome 1 (42 Frs)
• Gun Smith Cats T.1 à 5 (40 Frs)
• Gunnm (vers. Deluxe) T.1 à 3 (71 Frs)
• I"s (M. KATSURA) T.1 à 7 (31 Frs)
• Katsuo (auteur de Noritaka) T.1 à 3(40 Frs)
• Ken, le survivant T.1 à 19 (35 Frs)
• Kenshin, le vagabond T.1 à 16 (40 Frs)
• Kajika (Toriyama) T.1* (40 Frs)
• Les chevaliers du Zodiaque T.1 à 28* (32 Frs)
• Les histoires courtes (Toriyama) T.1 à3*(38 Frs)
• Le temps des cerisiers* (31 Frs)
• La mélodie de Jenny* (31 Frs)
• Hunter X Hunter T.1 à 7 (32 Frs)
• Le printemps bleu* (56 Frs)
• Maison Ikkoku T.1 à 2 (56 Frs)
• Macross 7 Trash T.1 à 6 (40 Frs)
• Magical Talulu T.1 à 4 (31 Frs)
• Max & Cie T.1 à 18* (35 Frs)
• Mononoke "illustrations"* (228 Frs)
• Nausicaa T.1 à 3* (65 Frs)
• Olive et Tom T.1 à 19 (35 Frs)
• One Piece T.1 à 4 (40 Frs)
• Phenix T.1 à 2 (57 Frs)
• Princesse Vampire Miyu T. 1 à 5 (53 Frs)
• Ranma 1/2 T.1 à 30 (40 Frs)
• Reincarnations T.1 à 14 (31 Frs)
• Rookies T.1 à 7 (31 Frs)
• Sailor Moon T.1 à 18* (38 Frs)
• Sailor V T.1 à 3* (40 Frs)
• Sailor Moon "le grand livre" (85 Frs)
• Shadow Lady T.1 à 3 (31 Frs)
• Sous un rayon de soleil T.1 à 3* (31 Frs)
• Shaman King T.1 à 7 (32 Frs)
• Slam Dunk T.1 à 11 (32 Frs)
• Stratège T.1 à 9 (46 Frs)
• Tough T.1 à 9 (46 Frs)
• Vagabond T.1 (56 Frs)
• Vidéo Girl Ai T.1 à 15* (31 Frs)
• Wish T.1 à 4* (56 Frs)
• X de Clamp T.1 à 13 (31 Frs)
• Yugioh T.1 à 13 (32 Frs)
• Yuyu Hakusho T.1 à 19* (32 Frs)
* série terminée
35 Frs
53 Frs
32 Frs
32 Frs
53 Frs
35 Frs
40 Frs
32 Frs
JEUX VIPER, PARODIES & MAGAZINE SUR CD-ROM EROTIQUES
Disponible Pon-Pon vol 2 A 4 sur PC Windows 95/98
interdit -18 ans 199 Frs sur PC 95/98
CD Rom de jeux interactif "VIPER M-1" version anglaise / japonaise
interdit -18 ans 49 Frs sur PC 95/98
EROTIQUE
79 Frs Yui Shop Toshiki Yui illustrations
interdit -18 ans 49 Frs
FINAL F. X
RANMA X FOREVER
EVA X
EVA X lost vol 2 & 3
DB X II
le magasin ATOMIC CLUB
17 rue trousseau 75011 Paris
tel : 01 48 05 06 08
Retrouvez aussi les produits exclusifs & News
(+ de 2000 celluloids, dvd, etc. sur notre site internet entièrement securisé.)
bientôt les informations sur les dates de nos seances de dedicaces . . .
www.atomicclub.com
T SHIRT
Taille XL L ou M 99 Frs
• Lamu
• Evangelion
• Gunnm
• City Hunter
• Satoshi Urushihara
• Final Fantasy 8
• Escaflowne
• Slayers
• Ghost in the Shell
• Metal Gear
• Totoro
• Nausicaa
• Utena
• Ken le survivant
• Lain
Prevoir 2 titres et 2 tailles pour cas de rupture de stock
Black Mazinger Z 790 Frs
Goldorak 1780 Frs
Action Figures 199 Frs
La série de 3 Figurines (8cm) BRONZE OU DOREE
Black Great Mazinger 990 Frs
MACROSS PLUS 599 Frs
le prix de la boite d environ 150 cartes
Trading Card
PROMO
LOT DE 33 CARTES dont 3 brillantes (speciales)
part 3
part 4
499 Frs FUSHIGI YUUGI
499 Frs AIKA
549 Frs SAINT SEIYA
350 Frs SAKURA
70 Frs le lot SAKURA
Bon de commande à découper ou recopier et à renvoyer à :
ATOMIC CLUB (Service VPC) 17 Rue Trousseau 75011 Paris
DATE : __/__/2001 Num Client : ______
Nom, Prénom : ______
Né le : __/__/19__ (obligatoire si paiement par cheque)
Adresse : ______
Code Postal : ______ Ville : ______
TEL(obligatoire) : ______
Num. Carte AC +: AC ______ (si vous en possedez un)
Frais de port et d'emballage
Colissimo suivi : 45 Frs
idem + recommandé : 55 Frs
Etranger + DOM & TOM : 72 Frs
Commande sup. à 1000 Frs :
Colissimo suivi + assurance compl.
Forfait obligatoire : 85 Frs
DESIGNATION | REF.. | Qté | P.U. | TOTAL
Nouveau catalogue Emerald 2 | CE02 | | 15 Frs
Carte Atomic Club + | CA01 | | 80 Frs
Chèque (à l'ordre d'Atomic Club)
rens. obligatoire : type de pièce d'identité (Passeport, Carte National d'identité, ..) : ______
date de création : __/__ (mois/année)
Mandat Cash
Carte Bleue VISA
num CB : ______
expire le : __/20__
Signature obligatoire :
Sous-Total :
Participation aux frais de port & d'emballage :
TOTAL A PAYER :
animeland 04/01

△ Le premier poche était aussi le premier *shôjo*

# Fondation

## Une histoire éditoriale du manga en France

**SI ANIMELAND A DIX ANS, LE MANGA A CONNU EN FRANCE UNE DESTINÉE BIEN ANTÉRIEURE ET DÉJÀ MOUVEMENTÉE. LES ERREURS TRAHIRONT UNE MÉCONNAISSANCE DU MANGA COMME DU PUBLIC POTENTIELLEMENT INTÉRESSÉ. EN 20 ANS, LES TÂTONNEMENTS FURENT NOMBREUX, AUTANT QUE LES ÉCHECS. ET POURTANT, LA GRAINE PLANTÉE DEVAIT AU FIL DES ANNÉES, RÉVÉLER UN NOUVEAU PUBLIC, ET UNE NOUVELLE FAÇON DE TRAVAILLER POUR LES ÉDITEURS.**

La première incursion du *manga* traduit dans l'univers bédéphile francophone est due au suisse Atoss TAKEMOTO, en 1979, avec *Le Cri qui tue*, qui compte Rolf KESSELRING dans ses rangs. La revue proposait des titres à suivre sur les six numéros de sa courte existence, qui restent encore aujourd'hui la plus courageuse des initiatives en matière de publication. On y retrouvait ainsi *Golgo 13*, de SAITO Takao, à l'ambiance sombre, *Good bye* de TATSUMI Yoshihiro, le *Système des Super Oiseaux* de TEZUKA Osamu, ou encore une histoire d'horreur signée KITAGAWA / MATSUMORI et intitulée *L'hôpital Infernal*. Plus surprenant encore dans la déclinaison des styles, des sketchs de AKAZUKA Fujio sur la vie du travailleurs. Audacieuse tentative, *Le Cri qui tue* définit sa politique éditoriale pour d'emblée toucher un public adulte, et le revendique. Ses *manga*, s'ils sont de qualité, restent tous tournés vers un public mature, à même de recevoir des histoires violentes ou avec une pointe d'érotisme, et véhiculent des thèmes adultes (situation du Japon de l'après-guerre, polar noir, drame social...). Dès l'édito du premier numéro, Atoss cite nombre de revues qu'il n'entend pas concurrencer, mais, donc, par rapport au public desquelles il se situe. On y trouve Métal Hurlant, Charlie, Fluide Glacial et l'Echo des Savannes. D'emblée, dans les quelques chroniques de BD et de revues proposées par *Le Cri qui tue*, le public visé n'est pas celui des jeunes, mais des adultes. Sentant peut-être intuitivement l'incompréhension qui pouvait naître de la méconnaissance du public vis-à-vis de cette nouvelle BD, Atoss se fend en plus d'un historique de présentation et de justification de ce qu'est le *manga*, tentant de nous faire sentir ce qu'est la culture du Japon et comment le *manga* y trouve sa place. Rien n'y fera. Le choc de la différence fut peut-être trop rude, le public ne suivit l'aventure que le temps de six numéros trimestriels parus entre 1979 et 1981. Reste que la proposition d'Atoss TAKEMOTO demeure historique, ce dernier n'ayant pas hésité à montrer l'exceptionnelle richesse du *manga* en publiant des histoires et des traits étonnants de diversité.

△ Les lecteurs regrettent encore ce titre

Ainsi l'Histoire était en marche. Ne perdant pas son temps, Atoss TAKEMOTO, dès juillet 1979, publiait avec l'éditeur suisse Kesselring un *manga* de ISHIMORI : *Le Vent du nord est comme le hénissement d'un cheval noir*, polar médiéval pour public adulte. Cet album présentait, il est vrai, nombre de défauts. D'un format trop grand pour un 50 pages, le lettrage était également discutable, mais cette tentative révèlait déjà un des paradoxes de l'adaptation pour un public français. Editorialement, la BD franco-belge se concevait dans une politique de grand format, là où, traditionnellement, le *manga* se proposait en format poche. Les planches trop grandes rendaient donc une impression de "vide" pour une lecture rapide, l'album était avalé en peu de temps et laissait un goût de "trop peu".




△ Un format trop grand desservira cette excellente histoire

▽ Deux tentatives autour du thème d'Hiroshima

### Un public jeune se révèle

Et pourtant, les succès d'audience télévisuelle commencent à mettre la puce à l'oreille des éditeurs quant à l'existence d'un autre public pour le *manga*. Mais loin d'aller prospecter tous azimuts au Japon, l'alternative prise ne fut pas des plus heureuses. En pleine vague des albums d'autocollants Panini attirant le jeune public dans les kiosques, on vit une tentative de reprise des séries TV à succès avec d'ignobles parutions entre 1978 et 1987, imitant les *manga* originaux. Ces « Super Goldorak » et autres « Journal d'Astro le petit robot », n'avaient alors rien à voir avec les histoires et dessins d'origine, et étaient réalisés par d'obscurs studios aux talents graphiques plus que discutables, et proposant des scénarios volontairement mièvres, puisque s'adressant à des enfants. La raison économique permettant de plus à ces studios de ne pas avoir à verser de *royalties* aux ayants-droits japonais.

### Nouvelles tentatives pour les adultes

Pendant ce temps, Atoss TAKEMOTO (militant un jour, militant toujours) récidivait dans sa croisade en 1983, cette fois avec l'éditeur français Artefact, principalement tourné vers des BD étrangères puisqu'on pouvait trouver dans son catalogue aussi bien de la BD franco-belge que de l'américaine. C'est donc cette fois avec TATSUMI Yoshihiro que l'éditeur tente une percée. Le titre, *Hiroshima,* est encore une fois destiné à un public mature et propose deux nouvelles illustrées autour du thème : Le Japon après la bombe. Encore une fois, l'expérience

Une tentative de semi-format qui ne fera pas de petits : *Black Magic* ▷

▽ CLAMP sera une carte maîtresse de Tonkam






*Elementalistes*, *Vaelber Saga*, deux tentatives chez Krakken △ ▷

*Gon* : un coup au but pour Casterman ◁

Loin d'être stupides, les têtes pensantes de Glénat flairent donc très vite le filon. De la BD en poche dans les librairies, on n'avait pas vu cela depuis la collection poche de chez J'ai Lu. Ce public s'imposait naturellement, dans son acceptation déculpabilisée du noir et blanc comme dans sa revendication d'une BD fournie (180 pages en moyenne) et peu chère (autour de 40 F). C'est donc très vite que le format "Akira" fut délaissé. Quelques tentatives de formats intermédiaires tentèrent bien d'accrocher les lecteurs (*Raïka*, *Ikkyu*), mais toujours on en revenait au poche. De la même manière, le *staff* de Glénat tira vite les conclusions qui s'imposaient quant à la présence du *manga* en presse. *Gunnm*, *Dragon Ball* ou *Akira* n'y donnèrent pas de petits, et l'arrêt de l'expérience Kaméha (support de prépublication mensuel lancé en juillet 94) fut probant. Pour cette fois, c'était le public qui allait redéfinir la loi éditoriale. Du moins un temps. Car, si le catalogue Glénat devient très vite le plus fourni (de 1995 à 1997 pas moins de 26 nouveaux titres paraissent), le torchon brûle aussi vite entre l'éditeur et son public. Car Glénat ne termine pas certaines de ses séries en cours, pour peu qu'elles ne deviennent plus rentables. Une erreur de stratégie colossale qui signera la mort de trop de titres. Ce public, ainsi identifié comme exigeant dans sa politique d'achat comprend en effet mal pourquoi on lui fait dépenser son bel argent sur 8 tomes d'une série pour l'arrêter au bout du 9e. Si commercialement, on peut comprendre le point de vue de Glénat, éditorialement, des séries comme *Black Jack* du maître TEZUKA ou *Crying Freeman* de KOIKE auraient dû être menées à leur terme pour l'importance qu'elles revêtent dans l'Histoire de la bande dessinée mondiale. Un choix d'autant plus discutable que Glénat n'est pas un petit éditeur en terme de potentialité financère. Néanmoins, si l'histoire de Glénat n'est pas l'histoire du *manga*, l'éditeur aura eu le mérite de proposer de merveilleux titres et de défricher dès 1993 le terrain éditorial, avec une réelle proposition.

## Le cas Tonkam

Alors qu'en 1991, les Humanoïdes Associés proposent *Rêves d'enfant* d'ÔTOMO, pour surfer, le temps de trois albums, sur la vague *Akira*, le public cherche encore la maison d'édition dans laquelle il se reconnaîtra. D'autant plus que les sorties n'arrivent pas à le convaincre. C'est sur le genre *Star Wars* cette fois, que Dark Horse misera avec la parution de *Outlanders* de MANABE, mal adapté et d'un format trop grand. L'incursion de cet éditeur dans le *manga* restera aussi anecdotique que celle de l'éditeur Kraken (qui a eu au moins le mérite de nous offrir le *Vaelber Saga* de YUUKI). Tandis qu'à l'inverse de cette proposition éditoriale, une petite maison allait bientôt bouleverser la donne.

Car c'est cette même année que se montent les éditions Tonkam. À l'origine boutique spécialisée dans le *manga* créée en 1989 et située à Paris, Tonkam se lance en 1994 dans l'aventure éditoriale avec *Vidéo girl Ai* de KATSURA Masakatsu, marquant ainsi un tournant dans le paysage de l'édition de *manga*. Le titre est certes mal imprimé et les erreurs

## DOMINIQUE VÉRET
## VOYAGEUR BLANC, CŒUR JAUNE



Dominique VÉRET est né deux fois. Une fois en France, une autre fois en Asie. Grand voyageur devant l'éternel, sa vision de ce continent ne s'est ainsi pas bâtie au fond d'un fauteuil, mais bel et bien sur le terrain, aux côtés des habitants de là-bas. L'Asie et lui, c'est ainsi une grande histoire, qui ne se décline pas seulement autour du *manga*. Arts matiaux, musique, bouddisme, l'homme ne fait pas qu'aimer, il pratique pense et consomme comme un asiatique, fasciné par un monde dans les valeurs duquel il se retrouve. Ce monde, il y a vécu, il y a trouvé un équilibre, il y a même trouvé sa femme. Père de deux enfants, Dominique VÉRET se définit lui-même comme un éternel adolescent. On le trouve enflammé, passionné, rieur et parfois emporté. Car le Dominique VÉRET n'a pas sa langue dans sa poche. Agitateur notoire, il a bousculé les données d'un monde éditorial que l'on pensait fermé, bâtissant, pas à pas, une structure autogérée, au nez et à la barbe des mastodontes Hachette ou Havas. Capable de grandes colères comme de franches rigolades, il ne semble pas payer de mine. Et pourtant, l'homme est aussi homme d'affaire, maîtrisant tous les rouages des marchés économiques orientaux ou occidentaux et saisissant mieux que personne les paradoxes qui existent entre les deux. Défendant une certaine idée de l'édition et fidèle à lui-même, c'est avant tout l'intelligence artistique et thématique du *manga* qu'il veut faire découvrir aux Français. Défricheur inspiré, il tente et réussit le pari du *shôjo*, ou du *manga underground*. Quoi que l'on pense de lui, il continue à mener sa croisade, y compris au sein de sa propre entreprise. Et ce, quel qu'en soit le prix.

Décrié, critiqué, refusant le confort de l'anonymat, il apparaît malgré lui en gardien du temple *manga* dans l'hexagone, ne faisant aucune concession.

Il y a ainsi quelquechose de rabelaisien chez Dominique VÉRET. Le verbe haut et le poing tendu, il oscille entre le soixante-huitar anarchiste et l'Honnête homme de l'époque des Lumières. Dominique VÉRET fascine, énerve, passionne, épuise, mais reste ainsi qu'il a toujours été : authentique. Et n'est-ce pas là une des marques par lesquelles on reconnait les grands hommes ?

## LES PROBLÈMES DE CENSURE

Parallèlement au grand boom éditorial, dès 1993, le *manga* se médiatise et l'on commence à parler de *Mangamaniacs*, de *Japoniaiseries*, de Gagaboliens (mot-valise constitué de « Dragon Ball » et « mongoliens »). Les dessins animés et le *manga* sont mis dans le même panier des productions japonaises destinées à pervertir notre belle jeunesse. Les lieux communs vont bon train, et la censure n'avait plus qu'à s'emparer du phénomène caricatural.

Tout commençait en octobre 1984 avec le très décrié dossier du magazine Le Point : Télé Massacre. Liliane LURCAT, chercheuse au CNRS, nous refaisait le coup du péril jaune, le *manga* servant de prétexte à un déversement de bile qui aujourd'hui fait sourire : « *On livre en pature des jeunes enfants à une civilisation très lointaine, très violente, très coercitive à sa façon.* »

Ensuite, du temps d'*Akira* on voulait interdire aux mineurs la lecture de ce chef-d'œuvre. Le *manga* est alors regardé de très près. La commission de censure considère déjà tout le genre *manga* comme une incitation à la pédophilie. Le triste épisode des éditions Samouraï confirme cela. En 1996, le tout jeune éditeur (qui n'avait pas choisi il est vrai l'option de la qualité) se voit interdire aux mineurs les titres érotiques *Ogenki Clinic*, *Cammy X* et *Dark Wirbel*. Ceci n'empêchera pas l'éditeur de continuer son travail de sape en VPC dans les pages du honteux mensuel Geisha, avec *Dynamite Girl* ou *Zioïd*. La démarche de censure était compréhensible, mais que dire des titres de Tonkam *Angel* et *Conspiracy*, interdits non seulement aux mineurs, mais aussi d'exposition ? La bonne vieille loi de 1949 sur la censure à l'encontre des publications destinées à la jeunesse avait ainsi été créée pour limiter "l'invasion" des *comics* et protéger l'édition propre à l'hexagone. Et comme par hasard, alors que le *manga* rassemble tout un public délaissé par la franco-belge, revoilà cette bonne vieille loi qui se retrouve une jeunesse. En fait, la commission de censure fut la première à commettre l'erreur que beaucoup reprendront, de ne considérer la BD (dans son ensemble) que comme un média pour enfants. Le *manga* comme l'animation japonaise étant des médias tournés vers les adultes, il ne pouvait y avoir qu'une confrontation douloureuse à l'issue de cela. Depuis, les éditeurs pratiquent une soi-disante auto-censure, qui, si elle s'exprime sur certains titres, reste inexistante pour d'autres. Alors, tout dépendrait donc de la rentabilité de la série à censurer ?

publication aux États-Unis. Le choc d'*Akira* en France est de plusieurs natures. Tout d'abord, l'édition française était adaptée de son équivalent américain qui bénéficiait de la traduction éclairée de Stan BARETS et d'une mise en couleur de qualité. Mais surtout, on offrait au public français un tome en semi-format (soit plus petit que les formats de la franco-belge) et riche de 180 pages pour moins de 100 F. Ce double pari, qualité / prix, quantité / prix, était à même de pouvoir se faire une idée sur le potentiel du public *manga*, avec une œuvre pouvant convaincre aussi bien un public adulte qu'un public jeune, mais n'étant soutenue par aucune série passant à la TV. Le risque était prit par Jean-claude CAMANO d'un tirage initial à 120.000 exemplaires pour le marché français. Si le succès ne fut pas immédiat, une politique menée à long terme porta ses fruits. *Akira* est aujourd'hui reconnu même auprès d'un public qui ne l'a pas lu. Glénat, néanmoins, emporté par son succès, sortira les premiers tomes d'*Akira* trop rapidemment par rapport à l'édition américaine et se verra freiné par les soucis de cette dernière. Le public devra ainsi attendre 1995 pour profitter de la 2.200^e^ et dernière planche d'ÔTOMO.

### Dragon Ball et la politique du poche

Le second choc Glénat fut de la même envergure que le premier, mais dans un tout autre esprit. Il s'agissait alors de rebondir sur les titres les plus porteurs des séries passant sur le petit écran. C'est en 1993 que Glénat lance une véritable politique éditoriale dans ce sens. *Dragon Ball* de TORIYAMA Akira et *Ranma 1/2* de TAKAHASHI Rumiko ouvrent le bal, cette fois en format poche et en noir et blanc. Fort d'une audience télévisuelle explosive, *Dragon Ball* allait enfin révéler l'ampleur colossale du public *manga*. Loin de véhiculer les mêmes rejets que leurs parents, les jeunes consommateurs se jetèrent littéralement sur cette mane nouvelle. Un tirage, pour un volume, de plus de 100.000 exemplaires, rentable à 10.000 pièces vendues, une rareté en France ! Même la fin de la série TV n'entamera pas les ventes de ce titre, qui toutes séries (de toutes natures) confondues reste le titre le plus vendu chez Glénat. *Akira* avait défriché le terrain, *DBZ* affichait un succès qui ne souffrait plus aucune discution. Jacques GLÉNAT fut ainsi le premier grand éditeur à comprendre le *manga* dans l'impact qu'il pouvait avoir sur toute une génération. Bien lui en a prit : le *manga* représente aujourd'hui plus de 20 % du CA total de Glénat. Il est vrai que le public, étonnant consommateur, n'hésitait pas précédemment à acheter *Dragon Ball* en version originale, voire à prendre des cours de japonais pour mieux comprendre ses lectures *manga*, pour le plus grand bonheur des boutiques spécialisées dans le domaine. Quoi qu'il en soit, Glénat poursuivit ses deux politiques un temps, avec (autour d'une collection judicieusement nommée Akira) les sorties des chef-d'œuvres que sont *Appleseed* (Juin 94) ou encore *Orion* (septembre 94) de SHIROW Masamune, alors qu'en format poche on retrouvait *Dr Slump* de TORIYAMA ou *Sailor Moon* de TAKEUCHI Naoko.

△ La collection de poche chez Glénat aborde tous les genres

DRAGON BALL © A. TORIYAMA / SHÛEISHA

comme une expression de la dépravation humaine (voir encadré « polémique et censure »). La courageuse expérience tourne court. Et pourtant, l'éditeur belge levait le voile sur un autre phénomène qui marquera peut-être l'évolution des rapports entre Français et Japonais dans le futur : on trouvait ainsi publiés les auteurs français ayant parus au Japon (BARU ou encore VARENNE). Casterman ayant connu par ailleurs d'autres soucis (rachat par Flammarion en 1999, lui-même racheté en 2000 par l'italien Agneli) on ne peut tirer bilan exact de cette expérience dont beaucoup regrettent la fin prématurée. Peut-être, néanmoins, faut-il voir dans la parution tardive du 5e volume de l'*Habitant* (en février 2001) ou dans celle du *Journal de mon père* de TANIGUCHI l'indice d'un regain d'intérêt. D'autant plus que ce dernier titre a été récompensé à Angoulême 2001 par le prix du jury œucuménique (après, il est vrai, le refus du véritable élu : *Déo Gratias* de STASSEN).

Ce sera néanmoins Casterman qui, en 1991, offrira au public le seul ouvrage de référence existant en français sur le *manga*, avec *L'univers des Manga* par Thierry GROENSTEEN.

## La franco-belge se bride les yeux

Parmi les éditeurs qui voulurent rebondir sur le phénomène *manga*, on notera également le passage éclair des éditions Delcourt en 1996 avec le lancement d'une collection tournée vers l'étranger : Contre Bande. Le Japon ne s'y taillera pas la part du Lion, avec deux titres : *Mother Sarah*, sur un scénario d'ÔTOMO, et *Star Wars épisode One*, par ASAMIYA Kia. On ne peut ainsi qualifier la politique de Delcourt d'agressive, ni la considérer comme proche des attentes du public, les volumes sortant en semi-formats de 150 à 220 pages, mais avec une couverture cartonnée et un prix (78 F) alligné sur ses propres parutions. Rien de bien populaire à ce niveau, alors que l'on pouvait attendre plus de cet éditeur visionnaire.

C'est en 1996 que l'on observe le retour des éditions J'ai lu sur le devant de la scène BD, par la porte *manga*. La proposition éditoriale est certes mercantile, mais somme toute assumée : J'ai lu ne proposera que des séries issues des dessins animés japonais. *Fly* et *City Hunter* ouvriront le bal, suivis bientôt par *Ken le survivant* et *Olive et Tom* en 1999. Toujours en format poche, vendu à 35 F prix moyen, le choix n'est ainsi pas de faire découvrir le *manga* inconnu. De plus, J'ai lu reste très critiqué attendu d'une politique d'adaptation et de fabrication discutable. La traduction verse dans la facilité, ne rendant pas exactement le charisme des personnages et donnant trop souvent dans un vocabulaire familier ou peu en rapport avec les moments dramatiques. Mais surtout, on aura de cesse de regretter toutes les cases tranchées par le massicot, trahissant un problème de format ou de maquette, ainsi que le choix d'un papier de qualité journal qui ne permet pas de savourer les dessins virtuoses d'un HARA ou d'un HÔJÔ. Mention bien néanmoins quant au rythme de publication mensuel, plus proche des habitudes de la presse, ce qui n'est pas pour déplaire à un public qui aime les rendez-vous.

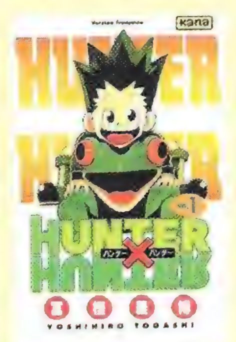
De la même manière, mais avec une destinée plus courte, Semic lançait en 1996 *Xenon* et *Mai the Psychic Girl* dans une édition proche du poche, peu chère (22 F) mais distribuée en presse. L'échec de cette tentative tendrait ainsi à prouver que si le public aime les rendez-vous, il ne les conçoit toujours pas dans un circuit de presse, mais reste attaché à la librairie, ou plutôt au respect de l'objet livre, plus proche du format original qu'il connu grâce à l'import.

◁ ▷ J'ai Lu : le format est bon, la proposition distractive, mais la traduction n'est pas à la hauteur




◁ △ Deux météores sans lendemain pour deux titres de qualité

▽ Kana marque des points avec de bons titres et un excellent travail





Les éditions Vent d'ouest, en 1997, feront une tentative vers un public adulte (comme en témoigne le format façon *Akira* cartonné et à 78 F) qui ne donnera aucune suite, avec une œuvre de SAKAGUCHI : *Partisan*. On peut supposer que Glénat (auquel Vent d'ouest est lié, ne serait-ce que par son directeur éditorial Dominique BURDOT) a tenté de cette manière de séparer le poche pour jeunes et le semi-format cartonné pour adultes, sans grand succès. Quoi qu'il en soit, *Partisan* reste le seul titre *manga* chez Vent d'ouest. Mais si le *manga* peut se fragmenter de diverses manières, ce n'est pas encore sur une distinction jeunes/adultes que cela est possible.

Or l'année 1997 marque l'entrée sur le devant de la scène *manga* d'un autre éditeur de franco-belge, avec un concept intéressant. Chez Dargaud, visiblement, on pense avant d'agir. La maison mère s'effacera des couvertures pour mieux accrocher le public-cible avec son label : Kana. Point de volonté de travailler son propre lectorat, mais plutôt le désir de s'en adjoindre un nouveau. Et pour ce faire, un Yves SCHLIRF pour choisir de bons titres et une présentation soignée. Le résultat est encourageant. Un équilibre est trouvé entre des séries bien vendeuses tels *Les Chevaliers du Zodiaque* de KURUMADA et d'autres titres plus novateurs comme *Shaman King* de TAKEI. Le public visé est bien sûr les "jeunes", mais dans la compréhension de l'évolution de ce terme en un public plus large que le 8-15 ans habituel. Une bonne qualité de papier permet également à l'éditeur de marquer des points avec une meilleure reproduction des planches. Le cap de la compréhension était franchi.

## L'incompréhension chronique

Force est de constater que le rapport entre le *manga* et son public français fut loin dêtre évident. Les tentatives du début ne purent rassembler un public adulte qui, maintenant que le phénomène est installé, se révèle peu à peu. Parallèlement, un public spécifique mais plus jeune éclot avec le nouveau millénaire et au fur et à mesure que son pouvoir d'achat augmente. L'image d'un lectorat exclusivement adolescent a vécu, et la conception d'un public *manga* s'entend alors dans une perception plus vaste. Autre révélation du *manga*, le public féminin s'est trouvé une BD créée pour son seul plaisir, mais que le public masculin ne renie pas non plus. Petit à petit, le *manga* fait son nid, ou plutôt ses nids, et l'éditeur peut ainsi concevoir une politique de parution axée sur des tranches d'âge comme sur un critère de sexe. Le *manga* a ainsi convaincu

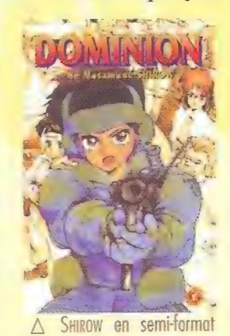
de maquette nombreuses, mais *Vidéo Girl Ai* se vend, et très bien même (30.000 exemplaires le volume, au jour d'aujourd'hui). Car Tonkam a visé juste. *Vidéo Girl Ai*, série qui comportera 13 volumes, explore les atermoiements amoureux adolescents, déclinant savamment tous les états de doute et d'indécision de cet âge. Ainsi, la première série de Tonkam propose au public une histoire typiquement *manga*, avec cette particularité de s'intéresser aux problèmes quotidiens des adolescents, principaux consommateurs de *manga*. Dans un même mouvement, ce public trouvait dans le *manga* une création proche de ses préoccupations et une maison d'édition à même de tenir cette politique de découverte, avec une proposition commerciale (ouvrage poche de 200 pages à 30 F) qui excusait presque ses erreurs d'éditeur débutant.

△ *Ah ! My goddess*, version Manga Player

*Dominion* de SHIROW Masamune suivra en 1993. Ce titre est un *one-shot* paru dans un format intermédiaire légèrement plus petit que celui d'*Akira*. *Black Magic* du même auteur enchaînera dans un même format un an plus tard.

C'est le début de la grande aventure Tonkam. 1993 est ausi la date de parution de leur fanzine Tsunami. La spécificité de la maison vient ainsi que de la librairie en passant par l'édition et la presse, Tonkam ne consacra son énergie qu'au seul *manga*, devenant de ce fait le protégé du public. Enfin, ce dernier trouvait un interlocuteur éclairé, consommateur de *manga*, et ainsi à même de proposer une vision éditoriale proche de ses attentes. Tête pensante et cheville ouvrière de Tonkam, Dominique VÉRET mena ainsi une croisade sacrée pour la défense et la pérennité du genre (voir portrait), plus obsédé par faire comprendre le *manga* et ce qu'il pouvait apporter à son lectorat que par les économies d'échelles et le discours « langue de bois ». La spontaneité étant seule source de maladresse, on garde parfois de ses interventions l'image d'un paria excité et utopiste, il restera que, sans son sens de « l'asiatisme », le *manga* aurait connu une toute autre destinée en notre beau pays.

Tonkam continuera à éditer des œuvres fortes une décennie durant, de l'exploration du quotidien à l'aventure distractive en passant par les œuvres plus mystiques ou explorant l'*underground* du genre, l'éditeur se pose en découvreur, et peu de ses séries ont à voir avec les sempiternelles diffusions de dessins animes éponymes, prouvant par cela que le public pouvait développer un intérêt pour le *manga* dans sa simple expression papier. Tonkam, en l'an 2000, c'est un catalogue de plus de vingt séries, de nombreux *one-shot* et un CA de 17 millions de francs. Une autre image de la réussite autogérée.




△ SHIROW en semi-format chez Tonkam



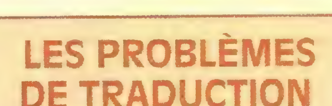

Innovateur, Tonkam explore l'*underground* japonais ◁

Le grand succès de la maison : *Vidéo Girl Aï* ▷

## Le déferlement incontrôlé

Glénat et Tonkam ne sont pas les seuls à marquer cette seconde époque du *manga* en France. Comme on l'a vu, tout était prêt dès le milieu des années 90 pour que le monde éditorial s'intéresse au phénomène. Et c'est ainsi que l'on vit les collections *manga* se multiplier comme des petits pains chez les éditeurs traditionnels français, pris d'une soudaine frénésie.

Alors que dans les kiosques le lecteur pouvait trouver le Kaméha de Glénat, apparaissait à ses côtés la revue Manga Player en 1995, suivie un an après par l'organe de prépublication Manga Collector qui signait l'entrée dans le monde du *manga* en français de Média Système (jusqu'ici spécialisé dans le jeu vidéo). Un partenariat avec les éditions Delcourt devait voir les séries de Manga Collector sortir en librairie. Mais l'arrangement tourna court et précipita la création d'une branche édition chez Manga Player. Tâtonnante et amateuriste, la jeune maison tenta au long de sa courte histoire d'améliorer les erreurs qui perlaient dans ses pages, mais sans convaincre. L'arrêt de la presse devait précipiter celui de l'édition. Et pourtant, Pierre VALLS et Alain KAHN étaient certains de la fiabilité du *manga* en France. La consécration devrait avoir lieu plus tard...



## LES PROBLÈMES DE TRADUCTION

HOKUTO NO KEN © BURONSON - T. HARA / SHUEISHA

Un des premier problèmes que l'éditeur voulant adapter du *manga* rencontrait était la barrière de la langue. Du moins jusqu'au début des années 90. Car à ce moment là, l'édition américaine était déjà en train de traduire des titres japonais, que le français n'avait plus qu'à adapter, faute d'avoir par devers lui, un traducteur maison. Mais l'engouement pour le Japon a fini par porter ses fruits, et dans le courant des années 90, on a vu apparaître des traducteurs français férus de *manga*. Le problème s'est néanmoins posé longtemps de la qualité de ces traductions. Les subtilités de la langue japonaise, et les références à la culture nipponne imposèrent rapidement le fait qu'un bon traducteur se devait de bien connaître la vie des Japonais et leur rites, mais aussi de manier la langue française avec virtuosité. Une nécessité qui s'est d'autant plus imposée que le public devenait friand de ces *manga* de la quotidienneté. Les ratages furent donc légions, et aucun éditeur ne trouve ici grâce aux yeux de l'Histoire. J'ai lu massacra *Fly* et continue d'éborgner *Ken le survivant*, on connait les soucis de Glénat quand aux traductions des TEZUKA, Tonkam faisait de son côté de l'auto-promo à l'intérieur des cases, Casterman était peu inspiré sur *Spirit of Wonder* et l'on pourrait continuer longtemps. L'époque actuelle prend en compte donc les erreurs du passé, et les râleries d'un public exigeant. L'heure est donc à un véritable travail, effectué en aval par un traducteur japonais ou ayant vécu au Japon, et reprit ensuite par un adaptateur qui a soin de rendre les passages difficiles plus compréhensibles, dans un français correct. Reste un sujet d'énervement constant, qui relève plus du bâclage que de l'erreur : les fautes d'orthographe. Omniprésentes chez certains éditeurs, elles révèlent la fainéantise de ne pas se relire, voire de ne pas passer son texte au logiciel de correction automatique.




## Casterman, un coup dans l'eau

Casterman, de 1995 à 1996, surprend avec sa collection Manga Casterman. On n'attendait pas le Gallimard de la BD sur un tel terrain. Et pourtant, fidèle à sa politique d'une BD de qualité à destination d'un public adulte, l'éditeur prend des risques dont il ne tirera jamais l'usufruit. D'impérissables titres sortent sous son label : *Gon* de TANAKA, côtoie le superbe *Habitant de l'infini* ou le philosophique *Homme qui marche* de TANIGUCHI. Mais le grand public n'est pas encore prêt, ou encore trop méfiant à l'égard d'un genre que l'on n'a de cesse de lui présenter

## Les petits nouveaux

Parallèlement, Atomic Club, librairie de son état, tente de renouveler l'aventure Tonkam avec la parution en 1999 du titre *Vampire Princesse Miyu*, (KAKINOUCHI Narumi) qui ne manque pas de rassembler les fans de *manga* comme les mordus d'histoires de vampire. Vendu 55 F pour un 200 pages, il ose un format légèrement plus large. Même démarche pour le second titre de cet éditeur : *Dahlia le Vampire*, du même auteur sorti en 2000. La tentative est audacieuse, et l'on espère qu'elle fera des petits.

De la même manière, la boutique Samouraï se lançait dans l'édition, aux côtés de L'écho des Savannes, en 1996. Outre des parutions érotisantes qui lui vaudront les foudres de la censure (voir encadré), on y trouvait *Exodus Créators* de KADOI Yoichi, ou *Genocyber* de TAKEZAKI, volumes de 200 pages pour un prix de 69 F. L'expérience tourna court, d'autant que nombres de zones d'ombres entâchèrent la destiné de Samouraï.

Plus confidentiel, *Shoma*, de l'éditeur Ypnos, parait en 1998, mais reste encore peu intéressant pour le grand public.

Enfin, nouveau venu dans le vaste panel du *manga*, les éditions Génération Comics qui, contrairement à ce que laisse entendre la raison sociale, ne fait pas dans l'américain, mais aurait plutôt des accointances italiennes (Panini). Le premier volume d'*Eden* s'étale sur 220 pages, pour un format légèrement plus large que le poche mais tout aussi convaincant. Mention particulière pour cet éditeur qui prend soin de placer en couverture une mention « Pour lecteur averti ».






◁ △ *Ah ! My goddess*, second essai... transformé chez Pika qui réside dans le *shôjô* avec *Sakura*

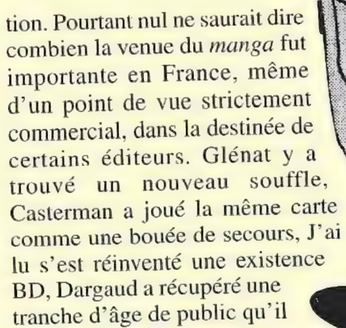
## L'opportunisme commercial des grandes maisons

L'histoire des *manga* en France ressemble à celle des romans de SF ou de tout autre "marché niche". Si tous les éditeurs traditionnels ont toujours respecté l'aspect artistique de la BD et de leur travail, mettant en avant le fond autant que la forme, force est de constater qu'ils ont eu principalement une attitude intéressée vis-à-vis du *manga* qu'accentait leur incompréhension du phénomène. Considérant longtemps ce dernier comme un effet de mode et pensant rentabilité à court terme (sans trop se préoccuper de l'importance que pouvait avoir les messages véhiculés par le *manga*) le monde éditorial se contenta longtemps de travailler ce dernier comme un produit à intégrer à un marché, comme un outil, le temps d'une réparation. Pourtant nul ne saurait dire combien la venue du *manga* fut importante en France, même d'un point de vue strictement commercial, dans la destinée de certains éditeurs. Glénat y a trouvé un nouveau souffle, Casterman a joué la même carte comme une bouée de secours, J'ai lu s'est réinventé une existence BD, Dargaud a récupéré une tranche d'âge de public qu'il avait perdu. Tous ont fait revenir les jeunes dans les librairies grâce au *manga*, tous ont développé ce public autour de leurs titres également. D'outil, le *manga* est devenu rouage de la machine éditoriale française, et les politiques de collection s'affinent aujourd'hui pour durer, d'autant plus que le public a vieilli, mais continue à s'intéresser à cette BD, jadis *underground*, mais devenue marque d'une génération. Car si le nouveau jeune public ne peine pas à affirmer son intérêt pour le *manga*, celui qui, en 1985 avait dix ans et regardait les dessins animés japonais à la télévision, aujoud'hui a 26 ans et possède un réél pouvoir d'achat. Mais surtout il continue à consommer dans ses préférences d'antan d'autant plus facilement que la richesse et la maturité du Catalogue *Manga* lui est peu à peu dévoilée. Et cela, bien sûr, n'a pas manqué d'être relevé par les éditeurs...



◁ *Eden* : la bonne pioche de Génération Comics

▷ Les héros d'*I'll Génération basket*, abandonnés




## Conclusion

Tout au long de mon enquête (que je confesse incomplète) il est apparu que seul un livre pourrait faire le tour de la question du *manga* en France. Si chaque éditeur mérite un dossier, il ne faut pas oublier que chaque époque du *manga* intervient aussi dans un contexte culturel, social et politique, au niveau de la bande dessinée comme au niveau de la France elle-même. Des "Cressoneries" anti-Japon aux soubresauts du CSA, en passant par le renouveau de la franco-belge elle-même, il est bien d'autres raisons ici non évoquées à la destinée du *manga* dans notre pays. Néanmoins, cette constatation en amène une autre. Car, quoi que l'on pense du genre, il possède aujourd'hui une Histoire (passionnelle) un passé (multiforme) une réalité (tangible) et donc un futur, (inéxorable). Nul doute aujourd'hui que le *manga* entre dans une autre ère, significative de l'attrait sans cesse croissant des Français pour l'Asie. À charge donc aux éditeurs de bâtir sur dix années de fondations.

**Stéphane FERRAND**

### MANGATHÈQUE IDÉALE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3X3 Eyes | Pika | Ikkyu | Glénat |
| Akira | Glénat | Ken le survivant | J'ai Lu |
| Ashman | Glénat | L'homme qui marche | Casterman |
| Appleseed | Glénat | Le cri qui tue, 6 numéros | |
| Asatte Dance | Tonkam | Le cratère | Tonkam |
| Amer Béton | Tonkam | Le vent du Nord... | Kesserling |
| Blame | Glénat | L'histoire des 3 Adolf | Tonkam |
| Bouddha | Tonkam | Mélodie de Jenny | Tonkam |
| Black Jack | Glénat | Mourir pour le Japon | Albin Michel |
| Cobra | Dynamic Visions | Orion | Glénat |
| Crying Freeman | Glénat | Phénix | Tonkam |
| Détective Conan | Kana | Resistance... | Vent d'Ouest |
| Dr Slump | Glénat | RG Veda | Tonkam |
| Eden | Génération Comics | Stratège | Tonkam |
| Ghost in the Shell | Kana (Glénat) | Tokyo Babylon | Tonkam |
| Gunnm | Glénat | Video girl Ai | Tonkam |
| Gon | Casterman | | |
| Goldorak | Dynamic Visions | | |
| Hiroshima | Artefact | L'art invisible Scott Mac Cloud | vertige graphic |
| HunterXHunter | Kana | L'univers des mangas | Casterman |





par son aspect populaire (notion quasiment oubliée par la franco-belge) tant du point de vue de l'objet (poche pas cher) que de celui du propos (réalisme et quotidienneté thèmatiques).

Les éditeurs de franco belge ne voient certes pas non plus cette "invasion" d'un bon œil : pensez donc, tandis que celui-ci propose 52 pages pour 75 F, pour le même prix le *manga* étale 400 pages de développements scénaristiques. Cela est ainsi révélateur d'une loi divine éditoriale : de la belle BD, c'est bien, en couleurs et papier glacé, c'est parfait, mais ce que cherche le public n'est finalement pas là. Ce dernier désire ainsi une chose avant tout : une bonne histoire, un scénario grassement développé, pour un prix correct — et *basta* si c'est moins beau.

## L'ultime tournant

Ces cinq dernières années ont vu nombre d'améliorations dans le monde du *manga*. La qualité se confirme, dans la fabrication comme dans la traduction, même si ce n'est pas une généralité. On voit également poindre une autre particularité dans les pages : le plus-produit. Les éditeurs se font ainsi l'écho de la demande permanente du public en matière d'informations. Infos, jeux, interview de l'auteur, petites histoires du studio dessinées ou apartés diverses, on trouve une mine de renseignements dans ces petits "cadeaux", et cela ravit le lecteur. Les éditeurs, certes, cernent plus facilement leur public, mais surtout, ce dernier a considérablement évolué. En effet, le public adulte (25-35 ans) commence à s'intéresser au genre d'autant plus qu'il est constitué des anciens fans de la première heure, tandis que les plus jeunes 6-15 ans, se voient proposer des *Pokémon* et autres *Digimon*. Le cœur de cible reste, bien entendu, les adolescents. Mais également, une autre répartition voit le jour avec le succès grandissant des *shôjo manga* qui révèle un public féminin demandeur. Signe des temps, le festival internationnal de la BD d'Angoulême invitait le Japon pour son édition 2001, où l'on pouvait notemment y observer une exposition sur le *shôjo*.



Cobra, le héros de notre enfance, s'affiche chez Dynamic Visions ▷

Glénat continue donc de sortir des titres en masse, mais se tourne aussi vers des séries en cours de publication au Japon, donc plus modernes et plus à même d'intéresser le public. On y retrouve notemment l'excellent *Blame* de NIHEI, l'étonnant *One Piece* de ODA parmi de nouvelles œuvres du vieux catalogue japonais telle l'impérissable *Nausicaä* de MIYAZAKI. Trois œuvres à même de passionner un vaste public. Glénat, encore, fait l'actualité avec une nouvelle collection de rééditions en un format proche de celui des Jumps et totalisant plus de 350 pages. Séries concernées : *Akira*, *Gunnm* et, en 2001, *Dragon Ball*. Parallèlement, Glénat tente l'expérience du *art book* avec *Dragon Ball* et *Evangelion* dès 1999.

L'*art book* est également à l'honneur pour les éditions Tonkam qui se lancent sur *Tonari no Totoro*. Tonkam, fidèle à lui-même, continue son petit bonhomme de chemin, mais sans son gardien du temple, Dominique VÉRET, qui quitte la maison au début de l'année 2001. Pendant ces sept années, l'éditeur militant aura apporté quelques bijoux à son public, comme *Bouddha* ou *Phénix* de TEZUKA, *Family Compo* de HÔJÔ ou encore *Stratège*.

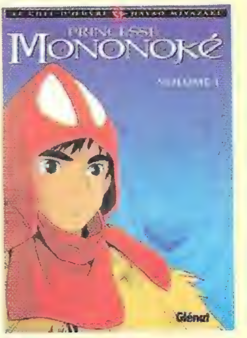
Mais surtout, on observe dans cette période, une multiplication de nouvelles maisons d'édition.



1



2



3



4



5

1 – *Nausicaä* : un coup de maître pour Glénat
2 – Glénat joue les découvreurs avec *Blame*
3 – Glénat encore, version *anime-comics*
4 – L'*art-book* de la série culte… en français
5 – Tonkam n'est pas en reste avec l'*art Totoro*





## Les grands nouveaux

C'est ainsi l'arrivée en 1998 de l'éditeur belge Dynamic Visions avec un catalogue de titres porteurs mais peu risqué. *Space adventure Cobra* (au tirage encourageant de 12.000 exemplaires le volume) de TERASAWA ou *Goldorak* de NAGAI Gô titillent la fibre nostalgique des "vieux" fans, mais rassemblent aussi les nouveaux passionnés. Plus audacieuses sont les sorties sous ce label des autres œuvres de NAGAI Gô que sont *Devilman* et *Getter robo Go*, plus tournées vers le public adulte. À l'attention de ce dernier, l'éditeur tente même un excellent *Golden boy* dont l'érotisme torride et le propos philosophique séduisent autant que surprennent. Malheureusement, surchargé probablement par sa branche vidéo-animation, l'éditeur fâche un public désorienté par un rythme de parution plus qu'aléatoire. De plus, celui-ci annonçait il y a peu vouloir se recentrer sur son secteur animation. On regrettera cette décision, si elle est effectivement prise, pour la qualité de la traduction et le souci apporté à la fabrication, malgré quelques horreurs à l'impression (les trames sont parfois inexistantes).

Tel le Phénix, renaissant plus fort de ses cendres, on retrouve également en 2000 l'équipe de feu les éditions Manga Player, sous un nouveau label répondant au doux nom de Pika. Ce dernier créé notamment la surprise avec un catalogue rigoureusement pensé. Un titre vendeur (*Card Captor Sakura*, tiré à 12.000 ex.) côtoie une proposition *shôjo* bien fournie en œuvres du studio CLAMP, des titres plus grand public (*Genzo le marionettiste*, *GTO*) et quelques courageuses initiatives (on retiendra notemment l'excellent *Dragon Head*, signifié pour adultes et dont Pika a mené la parution à terme malgré son manque de rentabilité). L'éditeur, qui continue de travailler son catalogue Manga Player, a même pris le soin de reprendre sous son nouveau label les anciens titres pour affiner un esprit de collection autour de ses *manga*. Pierre VALLS, à la tête de l'éditorial, envisage également de se diversifier dans l'*art-book*, en premier lieu autour de son titre phare : *Sakura*.



K7 VIDEO VF
(K7 VF ET VOST)
Armitage III Le Film ........99 F
Blue 6 vol. 1 ..................119 F
Captain Tylor 1 à 6........99 F
Card C. Sakura vol.1 à 6 ...119 F
Chronique de Lodoss (6 vol)..99 F
City Hunter Secret ..........99 F
City Hunter Goodbye ....129 F
City Hunter Magnum .....129 F
Conan vol. 1 à 9 ..............99 F
Cowboy Bebop 1 à 7 ....119 F
Cutey Honey vol. 1 à 4 .119 F
Dirty Pair vol.1 à 6 ..........99 F
DNA Sight 999.9 ..............99 F
Dragon Ball le film ......119 F
Dragon Ball GT 1 à 8......99 F
El Hazard vol. 1 à 8........99 F
El Hazard OAV 1 à 4 .....99 F
Escaflowne (9 vol) ........119 F
Evangelion (9 vol) .........119 F
Galaxy Express 999 .......99 F
Galaxy Ex. 999 film 2 ...139 F
Gatchaman OAV1 à 3 ...99 F
Golden Boy (3 vol)..........99 F
Gunbuster vol.1 à 3 ......119 F
Jin Roh..........................119 F
Ken 2 vol. 1 à 7.............119 F
Kenshin vol.1 et 2 .........119 F
Kojiro (4 vol) ...................99 F
Kojiro le film ....................99 F
Lain Exp. vol. 1 à 5.......119 F
Lost Universe 1 à 8 ........99 F
Macross le film.................99 F
Manie Manie ................109 F
Nazca Vol.1 à 4 ............119 F
NieA 7 vol. 1 ...................99 F
Orange Road - Le Film...99 F
Perfect Blue ..................149 F
Queen Emeraldas 1......119 F
Ranma1/2 OAV (3 vol)....99 F
Sherlock Holmes vol1 à 8 .99 F
Silent Moëbius 1 à 9 .......99 F
SlamDunk vol.1 à 3.......119 F
Slayer (8 vol) ...................99 F
Slayer Next (8 vol)...........99 F
Slayer Try vol.1 à 8.........99 F
Sol Bianca.....................119 F
Soul Hunter vol. 1 à 6.....99 F
Tombeau des Lucioles..129 F
Utena vol. 1 à 6 ...........119 F
Windaria........................119 F
Yu Yu Hakusho Film .......99 F
CD VF
Cobra 99 F
Cités d'Or 99 F
Albator 99 F
Best of 99 F
Totoro 149 F
Mononoke 39 F
COFFRET K7 VF
(FRAIS DE PORT COFFRETS : 45 Frs)
Albator 78 1 ou 2..........449 F
Albator 84 ......................449 F
Blue Seed ......................449 F
Cat's Eyes.....................479 F
Cités d'Or.......................449 F
Dragon Ball 1, 2 ..........449 F
Dragon Ball Z 1,2,3 ........479 F
Evangelion.....................479 F
Il était 1 fois l'espace ....449 F
Jayce 1, 2......................449 F
Juliette je t'aime 1,2 ..........479 F
Ken série 1 Vol.1, 2 ......449 F
Ken 3 ............................479 F
Ken série 2 ...................479 F
Lady Oscar 1, 2............449 F
Nicky Larson 1, 2.........449 F
Princesse Sarah 1 ........449 F
Réincarnations..............249 F
Robotech 1,2 ou 3 ........449 F
S. Seiya Coffret Films...249 F
S.Seiya Poseïdon 1 ou 2..199 F
S.Seiya Sanctuaire 1ou2..449 F
S.Seiya Sanctuaire 3......549 F
San Ku Kaï ....................449 F
Slayers OAV .................249 F
Slayers Saison 1 ..........449 F
Ulysse 31 .....................449 F
K7 VF À 59 F 90
(TARIFS INDIQUÉS À L'UNITÉ)
Albator 78 1 à 12.......59 F 90
Albator 84 1 à 7 .........59 F 90
Blue Seed 1 à 9.........59 F 90
Capitain Flam 1 à 13 ....59 F 90
Cités d'or 1 à 10 ........59 F 90
Cybersix 1 à 6 ............59 F 90
Dragon Ball 1 à 16 ....59 F 90
Dragon Ball Z 1 à 16.....59 F 90
Jayce 1 à 9 ................59 F 90
Juliette 1 à 8..............59 F 90
Ken 1 à 16..................59 F 90
Empire des 5 1 à 9....59 F 90
Nicky Larson 1 à 8 ....59 F 90
Princesse Sarah 1 à 8 ....59 F 90
Robotech 1 à 27 ........59 F 90
Saint Seiya Sanct. 1 à 16 ....59 F 90
San Ku Kaï 1 à 9.......59 F 90
Tom Sawyer 1 à 12 ...59 F 90
Ulysse 31 1 à 9 .........59 F 90
X-Or 1 à 15................59 F 90
ART BOOK VF
Porco Rosso ÉPUISÉ 178 F
Mononoke 239 F
Der Mond 149 F
Dragon Ball 159 F
Neo Evangelion 149 F
Sailor Moon 89 F
MANGA VF
(TARIFS INDIQUÉS À L'UNITÉ)
3x3 Eyes vol. 1 à 17.......45 F
Ah ! My Godess 1 à 17......45 F
Akira (N&B) 6 vol............74 F
Angel Sanctuary 1 à 6....32 F
Ayashi no Ceres 1 à 5....31 F
Bastard vol. 1 à 21 .........40 F
Black Jack 1 à 12 ..........40 F
Blame 1 à 4.....................40 F
Bouddha 8 vol..................32 F
B'T X Vol. 1 à 14............45 F
Butsu Zone 3 vol..............32 F
Captain Tsubasa 1 à 20 .35 F
Cat's Eye 10 vol..............57 F
C.C. Sakura 1 à 10 ........40 F
Chev. Zodiaque 28 vol....32 F
City Hunter vol. 1 à 19....28 F
City Hunter vol. 20 à 36 ..35 F
Clamp Detective 1 à 3....45 F
Cobra vol. 1 à 16 ............40 F
Collège Fou, Fou 1 à 4...57 F
Conan vol. 1 à 26 ...........32 F
Crater 1 à 2 (Tezuka)......55 F
Cyber Weapon Z 1 à 10 .75 F
Dark Angel 5 vol ..............55 F
Devil Man 1 à 4 ...............40 F
DNA² 5 vol .......................32 F
Dragon Ball 1 à 41..........40 F
Dragon Ball 42.................57 F
Dragon Head 10 vol.........40 F
Dr Slump 1 à 18...............40 F
Eden 1 à 2........................55 F
Evangelion 1 à 5..............40 F
Exaxxion 1 à 3 .................40 F
Family Compo 1 à 9.........48 F
Fly vol. 1 à 19..................28 F
Fly vol. 20 à 37 ...............35 F
Fushigi Yugi 18 vol ..........31 F
Genzo 1 à 2 .....................45 F
Getter Robo 1 à 2 ............40 F
Golden Boy 1 à 3..............40 F
Goldorak 4 vol ..................40 F
GTO 1 à 3.........................45 F
Gun Smith Cats 1 à 6.....40 F
Gunnm 9 vol ....................40 F
Gunnm Deluxe 1 à 3 ......75 F
HunterXHunter 1 à 7..........32 F
I'll Generation Basket 1 à 8...40 F
Is 1 à 8 (Katsura)............32 F
Kajika 1 ..............................40 F
Katsuo 1 à 4 ....................40 F
Ken vol. 1 à 20 ................35 F
Kenshin vol. 1 à 16.........40 F
Kyo 1 ...............................32 F
Ledgend of Lenmear 3 vol......49 F
Macross 7 Trash 1 à 7 .........40 F
Maison Ikkoku 1 à 3......57 F
Nausicaa 1 à 3................69 F
Noritaka 18 vol.................40 F
One Piece 1 à 4...............40 F
Orange Road 18 vol .......35 F
Phénix 1 à 3....................55 F
Ranma1/2 1 à 31 ...........40 F
Rash 2 vol........................32 F
Recueil T. Hojo 3 vol.......32 F
Réincarnations 1 à 15....31 F
Rookies vol. 1 à 8 .........32 F
Séraphic Feather 5.........40 F
Shaman King 1 à 7 .......32 F
Short Program 3 vol. .......55 F
Slam Dunk vol.1 à 12....32 F
Sous un Rayon 3 vol ......30 F
Stratège vol. 1 à 9 ..........48 F
Talulu Magicien 1 à 5....32 F
Tough vol. 1 à 10 ..........48 F
Trèfle de Clamp 4 vol .....40 F
Vagabond 1.....................57 F
Video Girl Aï 15 vol .........32 F
Video Girl Aï le Roman ...59 F
Wish de Clamp 4 vol. ......57 F
X de Clamp vol. 1 à 14 .31 F
You're under arrest 7 vol......40 F
Yuyu Hakusho 19 vol.......32 F
Yu Gi Oh 1 à 14..............32 F
Zetsuai 1 à 3...................31 F
DVD VF... DVD VF... DVD
Cagliostro.............................179 F
Capitaine Flam vol. 1 à 7......149 F
Capitaine Flam le film ..........149 F
Cités d'or Vol. 1 à 6.............149 F
City Hunter le film.................169 F
Cockpit ..................................169 F
Coffret Albator 78 .................690 F
Coffret Albator 84 .................449 F
Coffret Cités d'or ..................690 F
Conan, fils du futur 1 à 3....149 F
Cybersix vol. 1 à 3 ..............129 F
Devilman .............................179 F
Dragon Ball le film .............169 F
El Hazard Tv vol. 1, 2 ..........149 F
Gunnm.................................179 F
Gun Smith Cat's...................169 F
Honneamise........................179 F
Iria vol.1...............................169 F
Jin Roh..................................169 F
Kamui....................................169 F
Kenshin OAV ........................169 F
Lodoss vol 1 à 3..................159 F
Lost Universe vol. 1. 2 .........149 F
Macross II............................179 F
Macross Plus vol. 1 et 2 .....169 F
Mermaid scar .......................169 F
Mondes engloutis vol.1 à 5 ...129 F
Réincarnations the complète..299 F
Albator 78 vol. 1 à 6 ...........149 F
Abator 84 vol. 1 à 3.............149 F
Albator 84 le film................169 F
Blue Seed vol. 1, 2..............149 F
San Ku Kaï vol. 1 à 5......149 F
Sherlock Holmes vol 1 .169 F
Silent Möbius vol. 1. 2 ....149 F
Tombeau des Lucioles ..199 F
BON DE COMMANDE MANGATEC
Nom :..........................Prénom :...............................
Adresse :.............................................................
Code Postal : ...............Ville :..................................
Mode de règlement : ❒ Chèque ❒ Mandat
❒ CB : ____/____/____/____ Exp. : __/__
❒ Envoi Colissimo Suivi (48H) POUR UN ARTICLE : 35 F
❒ Envoi Colissimo Suivi (48H) POUR PLUSIEURS ARTICLES : 45 F
AL 70
DÉSIGNATION | QUANTITÉS | MONTANT
FRAIS DE PORT
TOTAL
Signature :
N° tél (facultatif) : _ _ _ _ _
N° carte fidélité :




# MANGATEC


38, RUE SERVAN 75544 PARIS CEDEX 11
FAX : 01 47 000 627
TÉLÉPHONE : 01 47 000 778 - OUVERT DU
LUNDI AU SAMEDI : 9H30/12H30 ET 13H30/19H30





## CARTE FIDÉLITÉ MANGATEC DISPONIBLE DÈS MAINTENANT !




## BON ANNIVERSAIRE POUR LES 10 ANS D'ANIMELAND







POUR TOUTE COMMANDE OU RENSEIGNEMENT
01 47 000 778

## NOS COORDONNÉES




10 rue des Goncourt 75011 Paris
Tél. : 01 47 000 778
Fax : 01 47 000 627
Ouvert du lundi au vendredi 10H30 à 12H30
et de 13H30 à 19H30
Le samedi de 10H30 à 19H30
M° Goncourt - Bus 75 et 46 arrêt Goncourt

POUR LA VENTE PAR CORRESPONDANCE :
38 rue Servan 75544 Paris Cedex 11

## UN DES PLUS GRAND CHOIX DE DVD MANGAS EN FRANCE





qui paraît à peine 13 ans et qui a une vie sexuelle très affirmée avec un amant de 35, confère à cette série des aspects regrettables, non dénués de la perversité bien nipponne du « *Lolicon* » (*Lolita Complex*). Opposition totale avec les polars américains et même avec les mœurs de tout l'Occident, pour qui ces aspects ne sont pas niés — voir déjà le personnage de Jodie FOSTER dans *Taxi Driver* — mais considérés comme absolument affligeants. SONODA voudra peut-être prétexter que du point de vue froidement narratologique, il est intéressant d'associer-contraster une chaste brune longiligne et une petite blonde licencieuse ? On justifiera mieux une autre sorte de transgression — parce qu'ici il ne s'agit que de l'hypocrisie occidentale — lorsque dans le volume 2, Mey est surprise par Becky juste après une séance d'auto-érotisme. Assez ridiculement, le tabou de l'onanisme reste dans toutes les terres de peuplement européen, comment dire ? intouchable... Même Rally, par le biais de plusieurs allusions, est hautement soupçonnable de ce genre de satisfaction. Elle jouit du tir et du contact tactile de ses armes de poing, ne peut dormir sans son cher CZ-75, rit, chante et pleure de joie rien qu'à l'idée de retrouver sa Cobra adorée et, prisonnière de Goldie, se console et se "sauve" en jouant du doigt sur une détente imaginaire. Fétichisme qui va jusqu'où ?

## ADDITIVE CAST

• **Becky :** Se surnomme elle-même « *la fille qui tombe à pic* ». Au fond très attachée à Rally sous des dehors de tiroir-caisse mal fagoté et insensible.

• **Misty :** Très jeune voleuse, habile au couteau, elle rejoint vite les *Gun Smith Cats*. Son sentiment pour Rally n'est pas dénué de retour puisque celle-ci pleure sur la capture de Misty (fin vol. 4).

• **Bean :** Livreur-convoyeur qui joue les beaux durs ténébreux. Rally l'aime probablement, et n'est-ce pas réciproque ? Invraisemblances dans son côté increvable.

• **Riff-Raff :** Livreuse-convoyeuse pas très rusée mais championne du volant dont l'idéal serait de battre sur route Bean ou Rally. Elle a une éthique "noble", comme Bean.

• **Roy :** Lieutenant de police, ami de Rally et qui tente en vain de la modérer, ce qui n'en fait qu'un cliché du polar. Il est la source, tantôt d'infos, tantôt de protection légale pour les héros.

• **Gray :** Dangereux chef de gang, impressionnant de férocité intrinsèque et de cruauté perverse dans le faciès même. Du genre difficile à tuer, qui plus est !

• **Ken :** Personnage assez peu convaincant et sans allure, seul japonais de l'histoire. Nippon ni mauvais, expert en explosifs qui semble absurdement bien intentionné. Amant de Mey, quoique sans conviction (ça vaut mieux, c'est déjà peu ragoûtant comme ça, alors...)

JE PEUX LA SENTIR...

▷ Bean, Misty : tous deux émeuvent Rally

◁ Prisonnière chez Goldie, le secourable fantasme du CZ-75

▽ Expression d'une idée éclairante...

À droite Riff-Raff, en bas Becky ◁ ▷

▽ Une superbe décomposition d'action




## De l'héroïne pure !

Du moins reste-t-elle chaste, comme la plupart des héros ; ce qui ne tient pas au puritanisme mais au fait que les relations amoureuses, dans le registre épique, ont un grand tort : là où seule l'Aventure doit être absorbante, ce sont elles qui le deviennent, comme les couches-culottes auxquelles d'ailleurs elles mènent presque fatalement. C'est pourquoi Minnie Mey, si tôt dépravée, se trompe lorsqu'elle se moque de la virginité de Rally. Premièrement, parce que depuis les Grecs et la Parthénomachie (à vos dicos !), ce sont les jeunes vierges qui combattent, sous le haut patronage d'Athéna et d'Artémis (d'Amaterasu et d'Himiko si l'on veut la version japonaise de cet archétype). Deuxièmement, parce que l'absence de relations amoureuses ne fait pas de Rally un être froid : les sens affolés par le lisse métal de l'arme ou la puissante ligne du capot, elle transpose cette érotique, au fond pas si rare, en une passion illimitée de la connaissance de ces engins.

Ainsi sur le plan narratif, SONODA retombe-t-il habilement sur ses pieds : car du coup, les compétences extraordinaires et les exploits de l'héroïne sont expliqués. Ce qui est intéressant et ce qui est une transgression du genre, c'est qu'aucune série américaine n'insisterait à ce point, ni surtout avec cette absence de dérision ou de condamnation, sur la sensualité fétichiste d'un personnage. Sans l'associer à la perversité ni à une bouffonnerie aux relents misogyne, l'auteur nous montre cela avec une parfaite empathie envers Rally.

On le devine, Rally éprouve un penchant de plus en plus net pour Bean, le « convoyeur », mais son amour s'exprime par la volonté de purifier l'éthique de ce truand. Il en a une, un code d'honneur, mais qui au début ne va pas jusqu'à s'interdire le transport de drogue : ce que Rally obtiendra de lui dans le volume 5, en gagnant un pari.

# GUN SMITH CATS

## the manga in disguise

**GUN SMITH CATS EST UN "POLAR", UN POLAR VIOLENT. ON PEUT MÊME DIRE QU'IL EST D'UNE ESSENCE VIOLENTE, PROVOCATRICE, TOUT EN SACHANT ÉVITER LA COMPLAISANTE SURENCHÈRE DU "GORE".**

Rythmé d'épisodes bien circonscrits, sous-tendu de bons fils conducteurs, dense en action, en réflexion et en personnages à net relief, le *manga* a de réelles qualités. Tout se passe comme si, cherchant à innover à partir du "classique" polar américain, l'auteur en venait plus ou moins consciemment à transgresser les codes régissant ce polar, pourtant situé à Chicago. C'est là ce qui va bien sûr nous intéresser : la différence, pas la copie.

### Les brunes ne comptent pas les pruneaux

La première transgression relève du choix des héros, puisque ce sont exclusivement des héroïnes. Rally Vincent est une chasseuse de primes, d'allure légèrement métissée (elle a le teint basané), qui tient le magasin d'armes « Gun Smith Cat ». Dès qu'elle reconnaît le talent de Minnie Mey, elle ajoute un « S » à « Cat ». Becky puis Misty complètent ensuite l'équipe, et l'on songe évidemment aux *teams* féminins de *Gall Force* et de *Bubblegum Crisis*. Or si l'on excepte une antique série appelée *Lady Blue*, à très faible succès, et les préhistoriques *Drôles de Dames* — d'ailleurs sous la coupe d'un patron masculin et de son secrétaire — la pauvreté en femmes d'action vraiment efficaces dans le polar, l'animation et le *comics* d'Amérique n'est même pas à démontrer. Pour reprendre l'image du chat, en guise de *Gun Smith Cats*, *Hunter Cats* (Aro Hiroshi) ou sœurs Cat's Eye, on n'y trouve guère que des *Catwomen* toujours un peu en retrait de leurs "Batmen". Et Nikita n'est pas américaine. Sonoda brise le dogme de la femme toujours un peu moins forte que l'homme. Par manque de réalisme ? À voir. Dans notre réalité technologique, le plus fort c'est le mieux équipé ; et à armes aussi puissantes, le plus fort c'est invariablement le plus intelligent. Ce que Rally, très perfectionniste sur son équipement et très lucide, vise à nous prouver à force de prodigieux tirs de son CZ-75, de coups d'accélérateur de sa Cobra et d'intuitions fulgurantes.

Sur le dessin primitif de l'*art book*, Rally était blonde et pulpeuse ; une deuxième approche la fit brune et motarde ; enfin, devenue svelte automobiliste, ses exploits sont plus convaincants en vertu de ce léger corps nerveux et de cette machine plus protectrice. Les cheveux féminins bruns ou noirs symbolisent l'énergie et l'efficience ; c'est si vrai que le premier soin de la version américaine de Nikita fut, pour réduire sa charge agressive, de la faire blonde !

Dans le 1er épisode, Rally porte des lunettes, mais sans doute Sonoda a-t-il vite compris qu'elles gêneraient le *look* et les acrobaties de son héroïne. Les lunettes flottèrent quelque temps dans un monde virtuel avant de sécréter l'indic professionnelle Becky, « *la fille aux hublots* » comme l'appelle un mafieux.

◁ *Riding Bean*, où Sonoda approche de près *Gun Smith Cat's*

### UN MIRAGE D'AMÉRIQUE

L'auteur et dessinateur, Sonoda Kenichi, a expliqué qu'après beaucoup de travail dans l'animation (*Bubblegum Crisis*), il souhaitait créer un *manga*. Un simple dessin d'*art book* qui plut à son éditeur et qui présentait deux filles sous l'appellation de « *Gun Smith Cats* » fut l'acte de naissance de l'œuvre. Toutefois les modèles de Sonoda pour la situation et l'action étaient des films américains déjà anciens, tels que *Bullit*, *French Connection*, *Hunter*, *Vanishing in 60 seconds*, lesquels ont développé en lui une passion pour les voitures à l'imposant capot des années 70, et pour les poursuites associées. Par ailleurs il se définit lui-même comme « *un dingue d'armes à feu* », ce qui ne signifie pas qu'il en détienne étant donné la législation japonaise très stricte et très efficace là-dessus (il possède nombre de maquettes Tamiya, finement détaillées). Son héroïne, Rally — prénom qui est déjà une promesse de course automobile ! —, fille-bolide au tir infaillible, est donc l'émanation de ses goûts. Cela donne à *Gun Smith Cats* une sympathique sincérité, dans un contexte d'impressionnante technicité. À ceci près que nous sommes en réalité au Japon, non à Chicago!

▷ Première idée : une Rally peu convaincante, une Mei-fillette



◁ Un *look* déjà plus décidé en brune



Ce n'est pas sans graves difficultés, sueurs froides, blessures que les *Gun Smith Cats* l'emportent face à des adversaires implacables et à des scénarii aux ressorts bien tendus. Souvent l'issue favorable n'est suspendue qu'à un coup de feu "génial" de Rally : l'héroïne n'en prend que plus d'envergure.



### Ni sainte, ni touche

Introduire Minnie Mey, si l'on ose dire en parlant d'une telle luronne, c'est ouvrir la rubrique "sexe" où, comme on pouvait s'y attendre, *Gun Smith Cats* ne répond pas non plus aux codes occidentaux (ici, c'est en partie dommage). Sur le premier projet, Mey a déjà son *look*, et c'est celui d'une authentique gamine, mais le *manga* lui donne officiellement 17 ans au 1er épisode et un peu de poitrine pour un minimum de plausibilité (?). Disons tout de suite qu'une ex-prostituée qui n'en regrette rien,

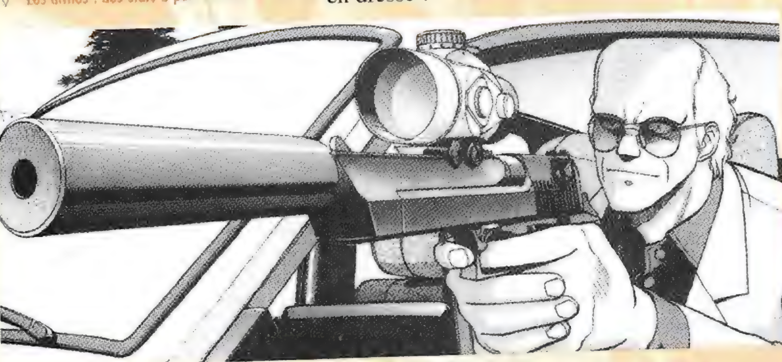
modèle dans *Gun Smith Cats* ; en réalité l'on s'aperçoit vite que Rally, Bean, Riff-Raff n'admettent la course QUE dans une Mustang, Cobra, Viper, Lotus Elan, dont ces raffinés connaissent par cœur tous les points forts ou faibles, lesquels font souvent partie intégrante du scénario. Le polar américain ou bessonien est surtout content quand ça — peu importe quoi — fonce en ville, en faisant piler, déraper, exploser toute la circulation, les vitrines, les feux rouges : on éclate l'embouteillage ! On ne trouve pas cela dans *Gun Smith Cats*, mais des courses "aristocratiques" sur autoroutes, qui semblent plus le fait de collectionneurs issus de la jeunesse dorée nipponne, que du flic de *French Connection*. C'est d'ailleurs le Japonais qui est le plus près de la réalité vécue : le stéréotype américanisant n'est qu'un fantasme.

Le code non écrit du polar *made in USA* stipule aussi que l'individu pervers, homme ou femme, soit 8 fois sur 10 alcoolique, mais on cherche vainement une trace de l'association alcool-méchant dans *Gun Smith Cats*. Pourquoi ? Parce qu'en fait on est au Japon. La terrible Goldie, l'ignoble avocat Wills usent volontiers de cocaïne, mais point d'alcool ; d'ailleurs Becky, Minnie et Rally fêtent leurs succès "cul-sec" sans états d'âme. L'ennemi ici, c'est la drogue, et SONODA Kenichi, toujours aussi minutieusement documenté, la dénonce en nous montrant en détail ses divers et terrifiants effets. Si les films dont il s'inspire sont beaucoup plus vagues là-dessus, c'est paraît-il par volonté de non-publicité dans un pays à haut risque (reste à savoir si c'est la bonne politique).



◁ Roy dans son rôle habituel

▽ Les armes : des stars à part entière



règnent du fait seul de la mère. SONODA a t-il un compte à régler avec la sienne ? Qu'importe, notons plutôt qu'en donnant le beau rôle de victimes aux pères, il agresse une institution américaine : les divorces-à-pension-alimentaire ! Le titre du dernier chapitre de ce volume 6 sonne comme un défi : « La Famille ». Quel tableau il en dresse !



△ Un effet de la suggestion sous drogue

L'autoroute, arène de combat ▷

## « Familles, je vous hais »

Que dire de la façon dont SONODA grippe les rouages de la famille ? Cette famille, qu'à l'opposé le film et la culture de masse des États-Unis ont presque toujours traitée en valeur-refuge, voire en valeur suprême ? Que l'on songe à l'inversion totale que *Hook* fait subir à Peter Pan en termes de "morale"... Personne n'a de famille dans *Gun Smith Cats* hormis les deux sadiques Bonnie et Clyde qui sont frère et sœur ! Mey, Becky ou Misty sortent du néant, quant à Rally elle est orpheline par décès de sa mère et disparition de son père. L'excellent volume 6 nous révèle en *flash-back* qu'elle est devenue ce prodige du tir à la suite de l'exacerbation d'un conflit familial avec sa mère et de l'idéalisation d'un père humilié par son épouse. Tout le volume tourne autour du foyer de la petite Gina, reflet de celui de Rally : avidité, oppression, conformisme y

## Puissance et sincérité

C'est ce qui résume ce *manga*, dont vous ne regretterez pas l'achat des volumes enfin parus en français chez Glénat. Dynamique stylisée des lignes, férocité incroyable de certains dialogues, regards, sourires (Gray, Bonnie, Goldie), charme et élégance morale de Rally ; tranquille réalisme (fins de mois à payer, envies de faire pipi, côtes cassées lentes à guérir...) ; rythme et effets de choc : tout pour plaire aux aventuriers par procuration, même si la vraisemblance n'est pas toujours totale.




Enfin, ainsi qu'on l'a vu, il serait faux de considérer *Gun Smith Cats* comme une copie et application des codes narratifs américains en usage dans le "polar".

**Yannick DUPON-HIRAO**



◁ Les Gun Smith Cats et leurs arguments

## ANIMATION OU NORMALISATION ?

Les OAV de 1995 sont disponibles (en trois cassettes vidéos ou, désormais, en DVD chez KAZE) mais cette adaptation du *manga*, qui n'a d'ailleurs pas révolutionné le monde de l'*anime*, lui est nettement inférieure. Justement à cause des nombreuses "rectifications" occasionnées par un voyage de l'équipe à Chicago. Elles font de l'*anime* un produit de série, bien proche d'une pâle copie américanisante (cf. AnimeLand 23). Précisions : Non seulement l'intrigue est assez confuse – il s'agirait d'un trafic d'armes monté par un sénateur ennemi des armes (!) – mais surtout, l'on perd en alacrité / originalité tout ce que l'on gagne en réalisme des rues et des architectures. MORI Takeshi et KANEKO Atsuji, respectivement réalisateur et scénariste, ont effacé les multiples référents techniques aux armes et voitures, alors que ceux-ci donnent au *manga* une bonne part de sa crédibilité, voire un côté instructif. Ils ont fait de Mey une fille plus longiligne et une « étudiante en Histoire », ce qui est plus admissible à tous points de vue, mais en censurant ses moqueries sur la virginité de Rally — qu'elle veut seulement marier à un type bien ! Becky, dans le *manga* froide calculette à pattes qui ne vit pas chez Rally, s'y installe ici et s'émeut vivement des risques courus par la chasseuse (volonté d'humanisation ?). Censure des allusions au fétichisme de Rally, à l'onanisme, au lesbianisme : il ne faut pas se faire classer hors grand public à l'étranger. D'un côté Radinoff, substitut de Goldie, est loin d'avoir son envergure, simple tueuse mercenaire dirigée par le sénateur, de l'autre Bill Collins est toujours là *in extremis* pour sauver Rally du coup mortel de la Russe et sans lui... ainsi l'Homme l'emporte-t-il sur la Femme. D'un bout à l'autre, c'est la "remise aux normes".

Rien de bien marquant donc, Rally conclut d'ailleurs : *« Sur cette affaire, on a été vraiment nulles ! »*. SONODA Kenichi, qui n'est même pas *chara-designer* sur cet *anime*, trahissait, dans une interview du *Making-of*, son inquiétude d'un résultat un peu *« fade »*, *« destiné à plaire au public »*. Reste une très bonne musique funky-jazzy de Peter ERSKINE, des décors et détails visuels soignés, et des extraits du *Making-of*.



L'héroïne ne transigera pas, l'amour ne la fera pas chuter puisqu'elle haussera Bean jusqu'à elle.

### Une femme avec une femme...

Autre transgression, le thème du lesbianisme. Ici ce n'est pas l'empathie mais l'appétit de l'auteur qui écarte toute condamnation nette ! Alors que cette dernière est quasi systématique dans le polar américain. On le sait par ses autres œuvres, le thème intéresse beaucoup SONODA. Toutefois, il se rend bien compte que les relations entre Rally et Mey doivent rester innocentes quand bien même, vu leur amitié et leur implication mutuelle de plus en plus fortes, elles risqueraient de ne plus l'être. Le fétichisme de l'une et l'amant de l'autre servent donc à éviter cela — tandis que Misty, par exemple, était amoureuse d'une autre fille en prison ; elle se fait repousser lorsqu'elle tente d'embrasser tendrement Rally. En effet, si les *Gun Smith Cats* étaient une équipe de lesbiennes, elles se retrouveraient marginalisées et le contexte entier ne tiendrait plus la route. Mais SONODA ne résiste pas au plaisir de camper Goldie, chef mafieuse (autre exemple de femme plus forte que les hommes, même en close-combat) aux mœurs saphiques et sadiques. Avec elle, Rally aussi bien que Misty passeront à la casserole. Parmi les plus brillants affrontements verbaux de la saga, il y a ce moment où, au cimetière, Goldie est à deux doigt de retourner Rally de son côté ; ou encore, dans les toilettes, cette réponse diabolique lorsque Rally lui demande la libération de Marianne, une droguée inconsciente de son monstrueux parricide : *« Tu sais ce qui se passera si elle retrouve ses esprits ? Mon Dieu... tu es d'une cruauté toi aussi... »*





▽ Férocité obsessive de Gray




La terrible Goldie. À droite, au cimetière, sentant que Rally vacille... ▽ ▷




HEH...

### Que sautent les bouchons !

Cette rupture-ci concerne un stéréotype admis à la fois par le polar USA et les imitations étrangères (françaises par exemple, avec *Taxi 1*, *Taxi 2*...) et concerne les poursuites en voiture. À première vue elles paraissent conformes au

# VAGABOND VOL. 1

ZOOM

Tonkam se lance dans le *Jidaigeki*, le *manga* historique japonais, avec cette adaptation d'un des plus célèbres roman nippon : *Musashi*. Paru en France, en plusieurs parties, sous les titres de *La Pierre et le sabre* et *La Parfaite lumière*, ce roman fleuve de YOSHIKAWA Eiji narre comment le célèbre bretteur MIYAMOTO Musashi est devenu une légende vivante. Si vous n'avez pas encore eu le privilège de lire le roman, le *manga* d'INOUE Takehiko vous permettra d'en découvrir une version au graphisme subtil, montrant un Takezo (nom d'enfance de MIYAMOTO) au regard pétrifiant, qui contraste violemment avec son caractère naïf et enfantin. la mise en scène est brutale et esthétique, et les personnages ne sont pas sans rappeler le traité d'IKEGAMI (*Crying Freeman, Sanctuary*). INOUE nous dévoile, ici, une nouvelle facette de son art, plus mature et plus dramatique, avec un brio captivant. Quel contraste avec *Slam Dunk* !

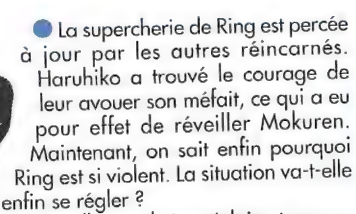
Takezo est un jeune guerrier parti se faire une réputation à la bataille décisive de Sekigahara. Malheureusement, la guerre n'a rien à voir avec ses rêves d'enfants et le jeune homme et son meilleur ami, Matahashi, se retrouvent bientôt seuls au milieu des cadavres. Recueillis pas une étrange femme aux mœurs dépravées, ils coulent quelques jours heureux avant d'être confrontés à de dangereux bandits...

**FICHE TECHNIQUE**
AUTEUR : **INOUE Takehiko**
NOMBRE DE PAGES : **250**
ÉDITEUR : **Tonkam**
NOMBRE DE VOLUMES : **en cours**



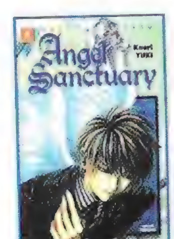



● La cité de Tchao est au bord d'une situation explosive, car l'armée de Tsin campe à ses portes. Ke-ri a bien du mal a décider le peuple à s'opposer aux envahisseurs. Heureusement, une femme à la volonté de fer veut à tout prix l'assister. Impressionné par sa résistance et sa détermination, Ke-ri finira par lui donner son entière confiance lui révélant un dangereux secret...
Ce 9e volume de ***Stratège*** de MORI et SAKEMI est beaucoup moins violent que les précédents, mais il présente néanmoins des êtres d'exception !



● La supercherie de Ring est percée à jour par les autres réincarnés. Haruhiko a trouvé le courage de leur avouer son méfait, ce qui a eu pour effet de réveiller Mokuren. Maintenant, on sait enfin pourquoi Ring est si violent. La situation va-t-elle enfin se régler ?
De nouvelles révélations éclairent sous un nouveau jour le personnage tourmenté de Shion. À tel point que même Jinpachi prend sa défense. Dans ce volume 14 de ***Please Save my Earth***, HIWATARI Saki profite du réveil de Mokuren pour dessiner quelques jolies planches florales.

# Tonkam



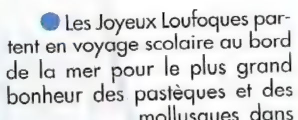
● ***Angel Sanctuary*** volume 6 décrit comment La réincarnation d'Alexiel refuse de se laisser mener par le bout du nez par les autres anges. Tout ce qui l'importe c'est de sauver sa bien-aimée, et le reste des hommes peut brûler en enfer il n'en a cure. Pendant qu'il tente de sortir du monde souterrain, Rochel, lui, est attaqué par Sevoth-tart, mais son esprit machiavélique aura raison de son adversaire, d'autant plus que Katan parvient à recouvrer sa forme humaine pour le soutenir. De son côté, la petite Kouraï rencontre un être impressionnant venu du fin fond des enfers...
Complots, suspense, personnages magnifiquement dessinés, tout est sublime dans ce *manga* de YUKI Kaori.



● Ce 7e volume de ***Rookies*** de MORITA Masanori continue à retranscrire le premier match des voyous du lycée. Beaucoup plus technique et stratégique que les tomes précédents, il est également moins humoristique. Nos héros deviennent sérieux et se tiennent les coudes pour remporter coûte que coûte la victoire. Le dieu du stade exhaucera-t-il leur prière ? Ce tome ravira sans doute les fans de baseball qui retrouveront les sensations ressenties pendant un véritable match.



● ***Ayashi no Ceres*** 5 de WATASE Yû devient de plus en plus dramatique. Alors qu'Aya est sur le point de conquérir définitivement le beau Toya, qui reconnaît enfin son amour, c'est au tour d'Aki de faire des siennes... Son hérédité est tout aussi lourde que celle de sa jumelle, mais il semble beaucoup moins prêt à la contrôler, d'autant plus que sa famille préfère le sacrifier pour le bien de ses recherches. Aya est bouleversée, et Ceres devient de plus en plus exigeante. Où est donc cette fameuse robe de plumes ?

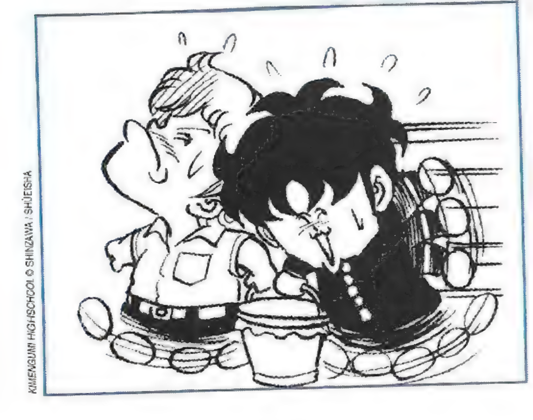




● Les Joyeux Loufoques partent en voyage scolaire au bord de la mer pour le plus grand bonheur des pastèques et des mollusques dans ***Kimengumi*** 4. SHINZAWA Motoei est absolument épuisant : il ne laisse pas une case de répit au pauvre lecteur qui se tord de rire au point d'étouffer ! Ça, on en a pour son argent si on adore le non-sens, les gags à 2 F, et les histoires invraissemblables. Ce qui est également amusant, c'est que, malgré la bouffonnerie, ce *manga* n'en est pas moins un témoignage des habitudes et de la culture japonaise, tant il est ancré dans la réalité ! Un paradoxe...



● Ah ! KATSURA Masakatsu commencerait-il à mettre un peu de piment dans ***I"s*** 8 ? Les vacances au bord de la mer de Seto ne se déroulent (évidemment) pas tout à fait comme il l'aurait aimé, mais une étonnante surprise (pas vraiment désagréable) va chambouler sa vie déjà bien compliquée. Il espère profiter de ces instants joyeux pour se réconcillier avec Iori, mais rien ne va se passer comme prévu. Il va se fâcher encore davantage avec elle à cause d'une rencontre exotique... Pour une fois, la placide et gentille héroïne commence à montrer des signes de jalousie. Courage Seto, maintenant tu as trop de succès !



# Manga Traduits

CARD CAPTOR SAKURA © CLAMP / KODANSHA




● Dans le 9e volume de ***Card Captor Sakura,*** la petite Tomoyo perce le secret de Shaolan. Elle l'encourage à dévoiler ses sentiments à Sakura qui, dans sa grande naïveté, n'a pas compris qu'elle était l'objet de toute son attention.
Pendant ce temps, Eriol s'amuse à la tester. Sa grande ressemblance avec le père de notre héroïne commence à susciter des interrogations. Sakura, comme Shaolan, ferait-elle partie de la descendance de Clow ? En tout cas, son frère, lui, a découvert la nature profonde de Yukito. Comment va-t-il réagir ?
Les CLAMP réalisent ici un *manga* gentillet, plein de bons sentiments, et où les "méchants" semblent avoir des motivations ambiguës. La mise en page est toujours aussi somptueuse. Un régal !




● Après deux nouvelles histoires sans grand intérêt (comme à l'accoutumée), voici venir un nouveau personnage inquiétant dans ***Ah ! My Goddess*** 16. Ce petit démon à la figure d'ange profite de l'absence d'Urd et de Skuld, appellées d'urgence par le Très Haut à cause d'une panne de pendule, pour taquiner Belldandy. Le gamin s'amuse à défier Keichi en profitant de son apparente jeunesse pour réclamer des câlins de la Parque. Mais quels sont ses véritables desseins ?
le dessin de FUKISHIMA Kosuke est toujours aussi admirable, mais il ne fait vraiment pas de progrès dans ses scénarios...

AA ! MEGAMI SAMA © FUJISHIMA / KODANSHA

## Pika Édition

● Le Great Teacher est sur la bonne voie pour être embauché dans une école privée. Ayant échoué aux examens par absentéisme, le voilà obligé de se "prostituer" pour intégrer un lycée. Il faut dire qu'avec pour seuls bagages une solide expérience de karateka et une orthographe plus que douteuse, on n'est pas vraiment le bienvenu dans un établissement de prestige... Pourtant une "mémé" (plutôt sadique, sous des dehors charmants) décide de lui donner sa chance. La première expérience d'Onizuka lui réserve bien des surprises, pour la plus grande joie du lecteur. Ah, la jeunesse dorée n'est plus ce qu'elle était !
***GTO*** 2 de FUJISAWA Tôru est un petit bijou ! Un scénario "pas piqué des hannetons", un dessin expressif à souhait, une traduction bien "bourrin" tout à fait dans l'esprit de l'œuvre, et des notes explicatives concernant les termes japonais font de ce *manga* un des meilleurs titres du catalogue Pika !




● ***3x3 Eyes*** 17 voit la mort de Connery alors qu'il combattait Garuga. Il parvient cependant à le vaincre en utilisant le corps de Yakumo comme celui d'une marionnette, lui transmettant, avec un ultime sursaut de vie, son savoir millénaire. La puissance du Wu de Parvatti est devenue si grande que Bénarès, lui-même, semble ne plus vouloir l'affronter...
Dans ce nouveau tome, TAKADA Yuzo ne décrit pratiquement plus que des combats. On pourrait croire le dénouement proche, mais il n'en est rien puisqu'il a déjà dépassé la trentaine de volumes au Japon.

ZOOM




## GENZO LE MARIONNETTISTE VOL. 1

Après nous avoir fait découvrir l'œuvre la plus célèbre de TAKADA Yuzo en français, *3x3 Eyes*, Pika propose à présent un de ses *manga* plus récent (1998). *Genzo Hitogata Kiwa* est une histoire fantastique, comme les affectionne l'auteur, qui prend place dans le Japon ancien.
Genzo est un marionnettiste de talent qui a malheureusement perdu la joie de vivre suite à la mort tragique de son épouse.
Depuis lors, il cherche à lui rendre vie à travers ses créations. Son pouvoir est aussi spirituel. Il se sert de ses marionnettes magiques pour venger des âmes torturées et punir les criminels.
Le style de TAKADA a peu varié si on le compare à *3x3 Eyes*, mais ses visages se sont simplifiés. L'ambiance y est toujours aussi oppressante. La mise en scène et le scénario sont captivants et les amateurs du *mangaka* ne devraient pas être déçus puisqu'on y retrouve à peu de choses près le même genre de héros, bien qu'ils soient plus matures, que Pai et Yakumo.

**FICHE TECHNIQUE**
AUTEUR : **Takada Yuzo**
NOMBRE DE PAGES : **160**
ÉDITEUR : **Pika Édition**
NOMBRE DE VOLUMES : **en cours**



© TAKADA / KODANSHA




● ***Captain Tsubasa*** 19 voit Hyûga encourager son équipe sur le ban de touche. Il a bien l'intention de remporter la finale mais pour ce faire, il faut que ses compagnons gagnent sans lui. Pendant ce temps, Tsubasa doit vaincre Furano et son capitaine Matsuyama qui est très déterminé. On approche petit à petit de la finale tant attendue. Le dessin simple de TAKAHASHI Yôichi devient de plus en plus dynamique !

● Dans ***Ken le survivant*** 19, le maître du Hokuto arrive enfin sur la Terre des Démons pour délivrer Lin. Il y retrouve le général Falco en mauvaise posture avec un jeune démon sans nom. Pendant ce temps, Lin est prise en charge par Shachi qui a juré la perte de ce peuple sans pitié. De nouveaux combats sanglants et quelques révélations attendent Kenshiro. La version française ne fait toujours pas honneur aux superbes dessins de HARA Tetsuo.



ZOOM

# SAMURAI DEEPER KYO VOL.1

Avec ce titre, Kana inaugure une nouvelle "collection" destinée à un public plus adulte que pour ses précédentes publications. Il faut dire que *Kyo* est un peu frippon et violent, mais cela reste extrêmement raisonnable. Dès les premières pages, on est en terrain connu : ce *manga* n'est vraiment pas très éloigné de *Kenshin le vagabon* et on a la surprise de voir que l'histoire se situe à la même époque que *Vagabond*. À croire que le genre *jidaigeki* est très à la mode au Japon !
Ici, nous avons droit aux (més)aventures de Kyo, un pharmacien ambulant, qui a le malheur d'exhiber les attributs d'un dangereux tueur, dont la mise à prix s'élève à un million de ryo. Croisant la route d'une jolie chasseuse de prime qui n'a pas froid aux yeux, il se retrouve entraîné dans un combat contre tout un groupe de bandits. Comment va-t-il pouvoir aider sa nouvelle compagne de route ?

Ce *manga* joue sur le thème des personnalités multiples sur un mode tantôt humoristique, tantôt dramatique tout à fait rafraîchissant. Il ne s'agit pas d'une œuvre incontournable, mais son ton sympathique, sa mise en page dynamique et les beaux dessins de Kamijyo Akimine font passer un agréable moment au lecteur. La version que nous avons reçue comportait de nombreux problèmes d'enchaînement des cahiers qui n'ont pas été reliés dans le bon ordre, faites donc attention à la version que vous achèterez.





**FICHE TECHNIQUE**
Auteur : **Kamijyo Akimine**
Nombre de pages : **208**
Éditeur : **Dark Kana**
Nombre de volumes : **en cours**

Dans le 26e volume de ***Détective Conan,*** Aoyama Gosho nous réserve la surprise de faire réapparaitre un bref instant Shinichi lors de la pièce de théâtre où Ran joue le rôle principal. Sentant qu'elle commence à penser que Conan pourrait bien être Shinichi, il décide de la mystifier une nouvelle fois avec l'aide d'Aï. Malheureusement, sa réapparition risque de le mettre en danger si les Hommes en noir s'en apperçoivent.
Ce tome est bien plus romantique que les précédents. Il est vrai que l'on commençait à se demander comment pourrait évoluer la relation de Ran et de Shinichi dans ces conditions. Enfin, Shinichi reconnait ouvertement ses sentiments !



Yoh doit affronter son pire ennemi dans le volume 7 de ***Shaman King***. Cependant, il ne perd pas confiance en lui, fort de son entraînement dans la grotte. Son adversaire, quant à lui, est déterminé à le tuer. Mais la tactique de Yoh semble le déstabiliser et les forces s'inversent. Ce combat déterminant révèle quelques-uns des aspects de l'âme tourmentée de Tao Ren. Le *manga* de Takei Hiroyuki est une succession de combats qui peuvent sembler lassants, néanmoins son style graphique très original et ses personnages sympathiques font passer un bon moment à sa lecture.





Dans le 12e tome de ***Slam Dunk***, Hanamichi doit affronter la meilleure équipe de la compétition. Si dès les premières minutes nos héros parviennent à surprendre leurs adversaires, ce sera de courte durée. Très vite leur entraîneur semble plus futé qu'il en a l'air et parvient à contrer le Singe Roux en lui faisant perdre confiance en lui. Évidemment quand on ne joue que depuis trois mois, on peut difficilement rivaliser avec des joueurs expérimentés. Comment Hanamichi va-t-il réagir ? Inoue Takehiko devient plus sérieux au fur et à mesure que les matchs disputés deviennent capitaux. Suspense quand tu nous tiens !

Ce 7e volume de ***Hunter X Hunter*** dévoile une partie de la technique de l'étonnant Hisoka, ainsi que de la folie qui l'habite. Kirua est toujours aussi fort et remporte toutes les épreuves avec une facilité déconcertante. Il n'en va pas de même pour Gon qui a le malheur d'affronter Hisoka, qui le malmène avec délectation. Pourtant il ne veut pas lui donner le coup de grâce, car il sent en lui un potentiel qui pourrait faire de Gon un adversaire à la hauteur de ses désirs.
L'étrange et complexe personnalité d'Hisoka est à elle seule un des intérêts majeurs du *manga* de Togashi Yoshihiro, tout comme son superbe trait, à la fois souple et puissant.

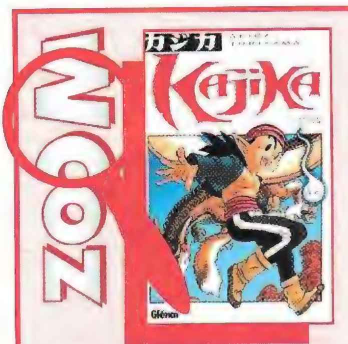



Kana

***Yugioh*** 14 de Takahashi Kazuki, nous dévoile une nouvelle facette de Yugi qui est extrêmement perturbé par le jeu aguicheur de Mai. La défaite semble pratiquement certaine, parce qu'il ne prend pas en compte « *une chose visible mais qui ne se voit pas* ». Ce duel laisse un arrière goût de malaise. Assez redondant, il ne laisse pas assez de place à l'imprévu et voir Yugi si vulnérable n'est pas très agréable. Il n'en va pas ainsi de l'affrontement de Jôno-Uchi et de Bandit Kierce nettement plus captivant. Ce *manga* ne contient pratiquement plus que des parties de cartes et décoit un peu le lecteur néophyte qui est un peu perdu devant les chiffres exposés et la chance trop extraordinaire des joueurs.



ZOOM




## KAJIKA

Glénat continue à surfer sur la vague *Dragon Ball* en publiant une nouvelle histoire de TORIYAMA. Malheureusement, on se rend très vite compte qu'il s'agit ici d'une commande de son éditeur et que le *mangaka* ne s'est pas foulé pour le scénario. Il s'agit ni plus ni moins d'un *herzats* de *DB* en beaucoup moins bien ! Ici, le héros n'est plus un singe mais un des derniers descendants d'une tribu connue pour ses talents en arts martiaux. Cet insupportable gamin a été maudit par un renard alors qu'il s'amusait à l'écraser avec une pierre. Depuis lors, il doit sauver 1.000 animaux s'il veut un jour perdre sa queue et ses oreilles pointues !
Alors qu'il est sur le point de se délivrer de la malédiction, il croise une jeune fille plutôt délurée qui va lui causer tout un tas d'ennuis ! TORIYAMA retourne à ses premières amours, et celà ressemble à du réchauffé. Préférez sans conteste à *Kajika* la réédition de *Dragon Ball*, car seuls les inconditionnels de l'auteur apprécieront, et encore !

**FICHE TECHNIQUE**
AUTEUR : **TORIYAMA Akira**
NOMBRE DE PAGES : **200**
ÉDITEUR : **Glénat**
NOMBRE DE VOLUMES : **1**



© TORIYAMA / SHUEISHA

Après avoir publié, en kiosques, une première version de ***Dragon Ball*** sous forme de demi-tomes et une deuxième correspondant aux volumes japonais, Glénat a choisi, cette fois, de rééditer son *manga* phare une troisième fois en volumes doubles. On y retrouve avec plaisir les aventures rocambolesques de la jeunesse de Songoku, alors que TORIYAMA savait captiver son public avec des gags simples mais toujours efficaces. En principe, cette nouvelle série devrait compter 21 tomes au total, et on ne regrette pas que l'éditeur ait pris le parti de ne pas rééditer la série sous le même format que *Gunnm* ou *Akira*. Certes, les dessins du *mangaka* le mériteraient peut-être, mais l'intégrale prendrait une de ces places ! Le choix graphique de la couverture n'offre pas une belle illustration couleurs de TORIYAMA, dommage !




Dans ***One Piece*** 4, Nos héros sont encore sur l'île de Pipo qui tente désespéremment de prévenir son village de la menace qui pèse sur lui, mais peine perdue, il s'est trop joué des villageois pour qu'ils le prennent au sérieux. Il ne reste plus que Luffy et ses amis pour sauver la douce Kaya de l'affreux pirate Krapador. S'en suit un terrible combat où Zorro et Nami laisseront quelques plumes, tandis que l'Homme Élastique reste le dernier espoir. Néanmoins rien n'est gagné d'avance car Krapador est vraiment redoutable.
Très dynamique, ce *manga* d'ODA Eiichiro est divertissant, d'autant plus que ses dessins sont vraiment originaux.



*ONE PIECE* © ODA /SHUEISHA

### Prévisions des sorties *manga* Avril 2001

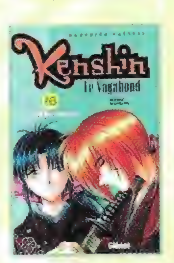
| Titre | Volume | Éditeur |
|---|---|---|
| 3x3 Eyes | 17 | Pika Édition |
| Ah! my goddess | 17 | Pika Édition |
| Angel Sanctuary | 7 | Tonkam |
| Ayashi no Ceres | 6 | Tonkam |
| Basara | 1 | Kana |
| Bastard !! | 22 | Glénat |
| Blame | 4 | Glénat |
| B'Tx | 14 | Pika Édition |
| Card Captor Sakura | 10 | Pika Édition |
| Devilman | 5 | Dynamic Visions |
| Eden | 2 | Génération Comics |
| Eiji | 1 | Kana |
| Family Compo | 9 | Tonkam |
| Genzo le marionnettiste | 2 | Pika Édition |
| Golden Boy | 4 | Dynamic Visions |
| GTO | 3 | Pika Édition |
| Gunnm | 4 | Glénat |
| I"s | 8 | Tonkam |
| Kamikaze | 1 | Génération Comics |
| Ken le survivant | 20 | J'ai lu |
| Kimengumi | 5 | Tonkam |
| Maison Ikkoku | 3 | Tonkam |
| Monster | 1 | Kana |
| Olive et Tom | 20 | J'ai lu |
| Please save my Earth | 15 | Tonkam |
| Rookies | 8 | Tonkam |
| Talulu le magicien | 5 | Tonkam |
| Tough | 10 | Tonkam |
| Vampire Princesse Miyu | 5 | Atomic Club |

## Glénat

SONODA Ken'ichi se délecte en dessinant les héroïnes d'***Exaxxion*** à tel point qu'on peut se questionner sur ses penchants : c'est sûr, il aime les pépés longillignes aux énormes "nichons". Cela en devient caricatural, et c'est bien dommage parce que le scénario est plutôt bien mené.
Hoïchi est complètement déboussolé par les révélations que lui feront sa mère et son grand-père. Celle-ci a, d'ailleurs, un étrange comportement, et cela même avec la camarade de classe de son fils, la pauvre Akane qui a été entraînée plus ou moins malgré elle dans l'Exaxxion. Le *mangaka* décrit fort bien comment pourrait se dérouler une guerre technologique à l'âge de la communication virtuelle.

*EXAXXION* © SONODA / KODANSHA

***Kenshin le vagabond*** 16 de WATSUKI Nobuhiro continue à décrire l'affrontement du Battosaï et des dix sabres. Sôjirô est un adversaire redoutable car son calme indétrônable empêche Himura de deviner ses actions. Pourtant l'expérience de celui-ci parvient pratiquement toujours à contre-carrer Sôjirô qui commence à perdre patience. Leur combat est peut-être l'un des plus intéressants du *manga*, car Sôjirô est un personnage attachant et émouvant. En tout cas, il est certain que Shishio semble bien fade en comparaison.
On peut regretter que Glénat occupe de plus en plus les pages avec ses énormes honomatopées, ce qui empêche souvent de bien comprendre les actions des combattants.

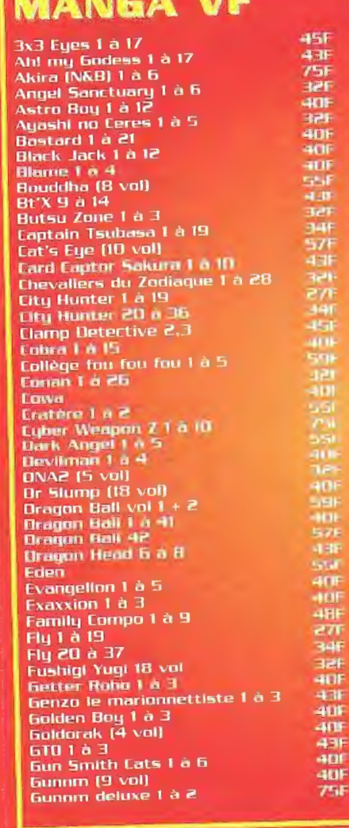


# K7 VIDEO

| | |
|---|---|
| Arion | 99F |
| Armitage III film | 99F |
| Blue Submarine 6 | 119F |
| Capitaine Flam (film) | 99F |
| Captain Tylor 1 à 8 | 99F |
| Card Captor Sakura 1 à 6 | 119F |
| Chronique de Lodoss (6 vol) | 99F |
| City Hunter (film) | 99F |
| Conan, fils du futur 1 à 9 | 119F |
| Cowboy Bebop 1 à 7 | 119F |
| Cutey Honey 1 à 4 | 99F |
| Dirty Pair 1 à 5 | 119F |
| Dragon Ball GT 1 à 8 | 99F |
| El Hazard TV 1 à 5 | 99F |
| Escaflowne (9 vol) | 115F |
| Evangelion (9 vol) | 99F |
| Galaxy Express 999 | 99F |
| Galaxy Express 999 (film 2) | 139F |
| Gandalla 1 à 2 | 99F |
| Gatchaman OAV | 99F |
| Golden Boy (3 vol) | 99F |
| Goldorak (films) | 99F |
| Gunbuster 1 à 3 | 99F |
| Gun Smith Cats (3 vol) | 99F |
| Iria (2 vol) | 99F |
| Ken 2ème série 1 à 7 | 99F |
| Kenshin (2 vol) | 119F |
| Kojiro (4 vol) | 99F |
| Lain vol 1 à 5 | 99F |
| Lost Universe 1 à 6 | 99F |
| Macross (film) | 99F |
| Nazca 1 à 4 | 119F |
| Orange Road (film) | 99F |
| Otoko Juku (film) | 119F |
| Perfect Blue | 139F |
| Pokemon 1 à 6 | 129F |
| Queen Emeraldas 1 | 99F |
| Ranma 1/2 OAV (3 vol) | 99F |
| Sherlock Holmes 1 à 9 | 119F |
| Silent Möbius 1 à 9 | 99F |
| Slam Dunk 1 à 3 | 115F |
| Slayers (8 vol) | 99F |
| Slayers Next 1 à 8 | 99F |
| Slayers Try 1 à 8 | 99F |
| Sol Bianca | 115F |
| Soul Hunter 1 à 8 | 99F |
| Tombeau des lucioles | 129F |
| Utena 1 à 6 | 119F |
| Windaria | 115F |

# MANGA VF





| | |
|---|---|
| 3x3 Eyes 1 à 17 | 45F |
| Ah! my Godess 1 à 17 | 43F |
| Akira (N&B) 1 à 6 | 75F |
| Angel Sanctuary 1 à 6 | 32F |
| Astro Boy 1 à 12 | 40F |
| Ayashi no Ceres 1 à 5 | 32F |
| Bastard 1 à 21 | 40F |
| Black Jack 1 à 12 | 40F |
| Blame 1 à 4 | 40F |
| Bouddha (8 vol) | 55F |
| Bt'X 9 à 14 | 43F |
| Butsu Zone 1 à 3 | 32F |
| Captain Tsubasa 1 à 19 | 34F |
| Cat's Eye (10 vol) | 57F |
| Card Captor Sakura 1 à 10 | 43F |
| Chevaliers du Zodiaque 1 à 28 | 32F |
| City Hunter 1 à 19 | 27F |
| City Hunter 20 à 36 | 34F |
| Clamp Detective 2,3 | 45F |
| Cobra 1 à 15 | 40F |
| Collège fou fou fou 1 à 5 | 59F |
| Conan 1 à 26 | 32F |
| Cowa | 40F |
| Cratère 1 à 2 | 55F |
| Cyber Weapon Z 1 à 10 | 75F |
| Dark Angel 1 à 5 | 55F |
| Devilman 1 à 4 | 40F |
| DNA2 (5 vol) | 32F |
| Dr Slump (18 vol) | 40F |
| Dragon Ball vol 1 + 2 | 59F |
| Dragon Ball 1 à 41 | 40F |
| Dragon Ball 42 | 57F |
| Dragon Head 6 à 8 | 43F |
| Eden | 55F |
| Evangelion 1 à 5 | 40F |
| Exaxxion 1 à 3 | 40F |
| Family Compo 1 à 9 | 48F |
| Fly 1 à 19 | 27F |
| Fly 20 à 37 | 34F |
| Fushigi Yugi 18 vol | 32F |
| Getter Robo 1 à 3 | 40F |
| Genzo le marionnettiste 1 à 3 | 43F |
| Golden Boy 1 à 3 | 40F |
| Goldorak (4 vol) | 40F |
| GTO 1 à 3 | 43F |
| Gun Smith Cats 1 à 6 | 40F |
| Gunnm (9 vol) | 40F |
| Gunnm deluxe 1 à 2 | 75F |
| Hist. courtes Toriyama (3 vol) | 40F |
| Hunter X Hunter 1 à 7 | 32F |
| I'll Generation Basket 1 à 8 | 40F |
| I"S 1 à 8 | 32F |
| Katsuo 1 à 4 | 40F |
| Ken 1 à 19 | 34F |
| Kenshin 1 à 16 | 40F |
| Kyo | 32F |
| Legend of Lemnear 1 à 3 | 49F |
| Les 3 Adolf (4 vol) | 55F |
| Macross 7 trash 1 à 6 | 40F |
| Maison Ikkoku 1 à 3 | 59F |
| Naru Taru 1 à 2 | 40F |
| Nausicaa 1 à 2 | 69F |
| Noritaka (18 vol) | 40F |
| One Piece 1 à 4 | 40F |
| Orange road (18 vol) | 34F |
| Phenix 1 à 3 | 59F |
| Pokemon 1 à 2 | 40F |
| Ranma 1/2 1 à 31 | 40F |
| Rash 1 & 2 | 32F |
| Recueil Tsukasa Hojo (3 vol) | 32F |
| [illegible] 1 à 15 | 32F |
| Rookies 1 à 8 | 32F |
| Seraphic Feathers 5 | 43F |
| Shaman King 1 à 7 | 32F |
| Short Program (3 vol) | 55F |
| Slam Dunk 1 à 12 | 32F |
| Sous un rayon de soleil (3 vol) | 30F |
| Stratège 1 à 7 | 48F |
| Talulu le magicien 1 à 5 | 32F |
| Tough 1 à 10 | 48F |
| Tokyo Babylon 1, 3 & 4 | 45F |
| Trèfle (Clamp) 4 | 43F |
| Vagabond | 59F |
| Video Girl AI (15 vol) | 32F |
| Wish (Clamp) (4 vol) | 57F |
| X de Clamp 1 à 13 | 32F |
| You're under arrest 1 à 7 | 43F |
| Yuyu Hakusho (19 vol) | 32F |
| Yugi Oh 1 à 14 | 32F |
| Zetsuai 1 à 4 | 31F |

# CD AUDIO 99F

Coffrets CD

| | |
|---|---|
| 2 CDs | 179F |
| 3 CDs | 245F |
| 4 CDs | 299F |
| 5 CDs | 349F |

5 CD achetés = 1 CD offert !





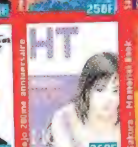





2000 Animation Collection 2 à 3, 5 à 11
2000 The latest anime songs Best coll. 1 & 4
99 Animation collection 1 à 12
99 The latest anime songs Best coll. 13 & 14
Aika /OST VOL.1
Angel Sanctuary / SOUND TRACK
[illegible] / TV Animation Soundtracks
Candy Candy / Song Collection
Card Captor Sakura / Motion Picture Soundtrack
Card Captor Sakura / Original Soundtrack 2
Card Captor Sakura / OST 1
Card Captor Sakura / OST 3
Card Captor Sakura / OST 4
Card Captor Sakura / Single Collection
Cowboy Bebop / OST 1 & 2
Cowboy Bebop / Vitaminless
Cowboy Bebop BLUE
Cowboy Bebop [illegible]
Detective Conan / Song Album
Detective Conan / The Last Wizard of the Century
Digimon Adventure / Song Collection
Dragon Ball GT / Best Singles Collection
Escaflowne / Motion Picture Soundtrack
Evangelion / Symphony Disc 1
Evangelion / Symphony Disc 2
Evangelion / VOX
Fushigi Yuugi / Character's Vocal Memories
Fushigi Yuugi / Song Collection
Fushigi Yuugi 2/ BEST VOCAL COLLECTION
G-Darius / Zuntata / Original Arcade Score
Gatchaman / OAV Soundtrack
GEPPY-X - 70's Robot Anime - SONGS
Great Teacher Onizuka / TV OST
Gunsmith Cats / OST from Radio
Hunter X Hunter / OST 1
Joe Hisaishi / Best Selection
Joe Hisaishi / WORKS
Kareshi Kanojo no Jijou Act 1.0
Kareshi Kanojo no Jijou Act 2.0
Kareshi Kanojo no Jijou act 3.0
KIKI'S DELIVERY SERVICE / OST
Lain / OST 1
Lain Bootleg / OST 2
Lain Cyberia Mix
Lunar Magical Island VOL.1
Lunar Magical Island VOL.2
Lupin III / Theme from LUPIN '97
Lupin III / Tribute Album-You's Explosion
Lupin III TV Special Best Op & End Theme coll.
Lupin III - Walther P38 / OST
Macross 7 / Mylene Jenius sings Lynn Minmay
Nadesico the movie / The prince of darkness
Nadesico The Prince of Darkness / Special (2CDs)
Nazca / OST
Neon Genesis EVANGELION / S² WORKS (6 CDs)
One Piece / Music & Song Collection
Outlaw Star / OST 1 & 2
OVA BT'X Neo / OST
Perfect of ANIMAGE 1 / Studio GHIBLI
Perfect of ANIMAGE 2 / Studio GHIBLI
Pokemon Pikachu / BEST SONG COLLECTION
Saint Seiya / The Gold Collection (5 CDs)
Samurai Spirit (OVA) / OST
Shin Getter Robot / Vocals
Slayers / The Motion Picture
Slayers Great / The Motion Picture "G"
Slayers Return / The Motion Picture "R"
Slayers Special / The Motion Picture "S"
Slayers Try / Treasury Vox
Sonic Adventure/Vocal Remix Album
Sorcerous Stabber Orphen - Revenge / OST 1/2
Steam Detectives / OST File 1
Street Fighter Zero OST
Studio Ghibli / Songs
Super Hero Legend
Super Robot Legend
Tekken / OST
The Best of Lost Universe from TV
Legend of Zelda (Ocarina of time) Hyrule Symphony
The Vision of Escaflowne /OST 2
The Vision of Escaflowne /OST 3
The Vision of Escaflowne over the sky / OST
Totoro / OST
Trigun / The first donuts / OST 2
[illegible] / Music File B
Utena / [illegible]
Utena /De La Belle-mon Andromede
Utena la fillette revolutionnaire / Engage
Very best of Ys / Falcom Label 10th Anniversary
Weiss kreuz / OVA OST
Wild Arms / Twilight Venom
X CLAMP Character File / OST
Yuyu Hakusho-Collective [illegible]
Yuyu Hakusho-Collective Songs

# T-SHIRTS 99F

DISPONIBLES EN L OU XL

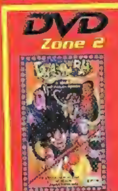





Video Girl Ai — Misato & Penpen — Madoka — Ken — Evangelion — Mononoke — Rei — X

CLAMP IN WONDERLAND

# DVD Zone 2



| | |
|---|---|
| Albator 78 1 à 6 | 129F |
| Albator 84 1 à 3 | 129F |
| Blue Seed 1 à 2 | 139F |
| Capitaine Flam vol 1 à 7 | 139F |
| Capitaine Flam (film) | 149F |
| City Hunter | 129F |
| The Cockpit | 179F |
| Conan, fils du futur 1 à 3 | 149F |
| Dragon Ball 4ème film | 159F |
| El Hazard 1 à 2 | 139F |
| Gunsmith Cats | 179F |
| Les Mondes engloutis 1, 2 | 99F |
| Jinroh | 169F |
| Kamui | 169F |
| Lodoss 1 à 3 | 179F |
| Lost Universe 1 à 5 | 129F |
| Macross Plus 1 à 2 | 179F |
| Mermaid's scar | 159F |
| Robotech 1 à 2 | 149F |
| San Ku Kai 1 à 5 | 129F |
| Sherlock Holmes 1 | 149F |
| Silent Mobius 1 à 2 | 139F |




## PACKS DVD

Capitaine Flam
7 DVD : 729F

Conan, Fils du Futur
3 DVD : 419F

Les Mondes Engloutis
5 DVD : 499F

San Ku Kai
5 DVD : 639F

## DVD Imports All Zones - NTSC

Version Originale / Sous-titres anglais

| | |
|---|---|
| Akira | 180F |
| Berserk | 380F |
| Candidate forGoddess | 180F |
| Cool Device | 380F |
| Evangelion (films) | 280F |
| Five Star Stories | 180F |
| Fushigi Yugi 1 (VO+double anglais) | 380F |
| Fushigi Yugi 2 (VO+double anglais) | 380F |
| GaoGaiGar | 680F |
| Giant Robo | 380F |
| Gunbuster | 180F |
| Gundam 0079 | 380F |
| Gundam 0080 | 180F |
| Gundam 0083 film | 180F |
| Gundam 0083 TV | 380F |
| Gundam Team MS 08 | 380F |
| Lodoss War TV (VO+double anglais) | 380F |
| Magic Knight Rayearth (TV) | 280F |
| Nadesico (OAV) | 180F |
| Orange Road (serie+film+clips) | 680F |
| Orphen 1 | 380F |
| Orphen 2 | 380F |
| Saint Seiya (films) | 180F |
| The Big O | 280F |
| X-Clamp | 180F |
| Yuyu Hakusho Partie 1, 2 | 759F(pièce) |



# COFFRETS K7

| | |
|---|---|
| Albator 78 1, 2 | 399F |
| Albator 84 | 399F |
| Blue Seed | 449F |
| Capitaine Flam 1, 2 | 349F |
| Cat's Eye | 469F |
| Cités d'or | 399F |
| Dragon Ball 1, 2 | 449F |
| Dragon Ball Z 1, 2, 3 | 449F |
| Evangelion (VF) | 469F |
| Il était une fois l'espace | 399F |
| Juliette je t'aime 1, 2 | 449F |
| Ken 1, 2, | 399F |
| Ken 3 | 469F |
| Ken 2ème série | 449F |
| Lady Oscar 1, 2 | 399F |
| Max & Compagnie | 449F |
| Nicky Larson 1 | 399F |
| Nicky Larson 2 | 469F |
| Olive et Tom 1 | 449F |
| Princesse Sarah 1, 2 | 399F |
| Robotech 1, 2, 3 | 449F |
| St Seiya (films) | 289F |
| St Seiya Sanctuaire 1, 2 | 449F |
| St Sanctuaire 3 | 539F |
| St Seiya Poseidon 1, 2 | 219F |
| Sailor Moon 1 | 469F |
| San Ku Kai | 449F |

# ARTBOOKS

| | |
|---|---|
| Jinroh Behind the screen | 250F |
| Fushigi Yuugi (anime) | 150F |
| Fushigi Yuugi (manga) | 150F |
| X the animation | 195F |
| Orphen - Razor Edge | 220F |
| Utena Newtype | 290F |
| Patlabor - Pulsation | 290F |
| The Art of Nausicaa | 260F |
| Intron Depot | 249F |
| Atsuko Nakajima | 205F |
| Keiji Gotoh (Nadesico) | 210F |
| Kenichi Sonoda-Period | 190F |
| K. Sonoda-Gallian 1 | 250F |
| K. Sonoda-Gallian 2 | 250F |
| K. Sonoda-Illust. 83/97 | 270F |
| Replicant 1, 2, 3 | 150F(pièce) |
| Special Resume | 130F |
| Cowboy Bebop The Afos | 150F |
| Rayearth 1, 2 | 170F(pièce) |
| Narumi Kakinouchi | 200F |
| Nouvels Logic | 230F |
| M. Shirow - Blades | 290F |
| Sakura Illustrations 1 | 150F |
| Sakura Cheerio 1, 2 | 190F(pièce) |
| Sakura Comp.Book film 2 | 160F |
| Sakura Comp.Book TV 2 | 160F |
| Sailor Moon 1, 3, 4 | 130F(pièce) |
| All that Weiss | 200F |





Asian Alternative, c'est aussi une boutique :

CAUSEWAY BAY
(ASIAN ALTERNATIVE)
36 Rue de Turbigo
75003 PARIS
Tel : 01 42 78 92 68
Fax : 01 42 78 92 66




**ATTENTION** :
- Ne pas envoyer vos commandes à l'adresse de la boutique
- Les frais de port sont gratuits pour toute commande de plus de 550F
- Les chèques doivent être établis à l'ordre d'ASIAN ALTERNATIVE

AL #70 Bon de commande à retourner à : ASIAN ALTERNATIVE BP 8 OSNY 95521 CERGY PONTOISE CEDEX

| Article | Prix | Qté | Total |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Frais de port | + 38 F | | |
| TOTAL | | | |

Réglement : ❑ Mandat ❑ Chèque
❑ CB N° : ______________
Expire le : ... / ...

*(remplir en majuscules SVP, merci)*

NOM : ______
PRÉNOM : ______
ADRESSE : ______
CODE POSTAL : ______
VILLE : ______
TÉLÉPHONE : ______
E-Mail : ______
ÂGE : ______

Renseignements Tél/Fax : 01.42.33.66.03



ASIAN ALTERNATIVE
WWW.ASIANALTERNATIVE.COM
VPC / DISTRIBUTION
MAC FARLANE TOYS
149F
119F
199F
149F
149F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURES
Figurines + "Stand"
159F Pièce
Petites Figurines articulées
99F Pièce
Figurines articulées
269F Pièce
DARK ANGEL
Diorama Ah My Goddess
220F Pièce
549F les 3
Masked Riders
189F Pièce
109F pièce
Poupées Asuka
Tapis de souris
NEON GENESIS EVANGELION
Jouets transformables
599F Pièce
MACROSS
Valkyrie VF1S Super Deformed
Valkyrie VF1J transfomable
89F
349F
TRIGGUN
199F Pièce
Figurines
Spike 89F
Faye 99F
Julia 89F
Ed & Ein 89F
Jet 89F
Maquette
Sword Fish 260F
SWORD FISH
VF17D
VF19
VF19S
KEN LE SURVIVANT
Kenshiro 169F
Jyuza 169F
Fudoh 169F
Jagi 169F
Rei 169F
Toki 169F
Raoul 169F
Mamiya 169F
Souther 169F
Shin 169F
Spade 169F
Shuh 169F
Kaioh Deluxe 219F
Kenshiro Deluxe 219F
Julia Deluxe 229F
Ryoga 229F
Falco 229F
Raoh 2000 229F
Ken 2000 229F
Rei 2000 229F
Ain 229F
Ken parlants et vibrants !
150F pièce
MACROSS PLUS
Valkyrie YF-21 transformable
599F
SPACE ADVENTURE COBRA
Nouvelles Figurines
Cobra 199F
Dominique 199F
Cobra 119F
Dominique 119F
Black Sword 119F
Armanoid 119F
Homme de Verre 119F
La Collection 529F
BASTARD
349 F
Eva Versions Multi-équipées
Eva 00 (jaune) 199F
Eva 00' (bleu) 199F
Eva 01 199F
Eva 02 199F
Eva 03 199F
Eva 04 199F
Eva 01 Deluxe 259F
RÉSINES
montées et peintes
Goldorak 2 550F
Shin Getter 890F
Ken 650F
Raoul 750F
Athena 299F
Goldorak 1 550F
Lamu 550F
Rei 890F
Hilda 490F
Vierge 550F
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
NOUVELLES FIGURINES ARTICULEES
(version Or ou Bronze)
99F pièce
Phénix
Pegase
Andromède
IMPORTS TAIWAN
Kraken 890F
Eta 790F
Delta 790F
1ère armures en OR :
Cygne 490F
Phénix 490F
Andromède 490F
Pegase 490F
Dragon 490F
VERSION SD
Andromède 149F
Sagittaire 149F
Phénix 149F
JOUETS BANDAI
Taureau 489F
Gémeaux 489F
Cheval des Mers 489F
Cancer 489F
KUBRICK
Set Devilman A 139F
Set Devilman B 139F
Set Evangelion 139F
Set Mazinger Z 139F
LES GASHAPONS DEBARQUENT !
230F la collection
30F pièce
From TV animation
ONE PIECE
Poupées One Piece
109F pièce
SOUL OF CHOGOKIN
GREAT MAZINGER BLACK
1850F
990F
1390F
1590F
COMBATLER V
PORTE-CLES
59F pièce
Action Figures
109F Pièce
LUPIN III
Collection véhicules
Lupin 159F
Zenigata 159F
Fujiko 159F
Collection personnage
Lupin 179F
Fujiko 179F
Jigen 179F
La collection 459F
Diorama Evasion
399F
Les lumières fonctionnent et traquent nos héros en cavale !
Mini Action Figures
69F Pièce



△ Avec qui le héros finira-t-il ?

sympathiques au cours de l'histoire. Une fois terminé, on peut regarder le jeu sous forme de *replay,* devenant ainsi une OAV classique.

Il faut cependant différencier les *Yaru Drama* de la première génération sur PlayStation. Au nombre de quatre, ils représentent chacun une saison différente. En général, le héros (masculin) est invisible à la caméra. Par de malins stratagèmes, il n'apparaît pas à l'écran ou alors sous forme de silhouette ou d'ombre, un peu à la manière des jeux de drague, où l'on ne voit jamais le joueur que l'on incarne. C'est aussi le seul personnage de l'histoire dont on n'entendra pas la voix. À chaque fois, une héroïne charismatique est mise en valeur. Pour augmenter l'atmosphère mystérieuse et poétique de l'histoire, elle est amnésique ce qui permet de cacher habilement au joueur ce qu'elle a pu commettre dans le passé, par exemple.

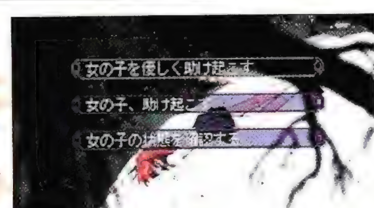
## Psycho drama

*Double Cast* est le premier des titres de la série à sortir. De part son aspect novateur et l'engouement médiatique, c'est celui qui s'est le plus vendu. Le *chara design* et la direction d'animation ont été confié à GOTÔ Keiji, connu pour *Nadesico* (série TV et film). Il a aussi collaboré à *Gate Keepers,* un clone de *Sakura Taisen*. La réalisation est confiée à NISHIKUBO Mizuho qui a travaillé sur *Patlabor 2, Ghost in The Shell,* ainsi que sur des séries TV comme *Miyuki,* adapté d'ADACHI Mitsuru, *Shurato* ou encore *Les Mystérieuses Cités d'Or*. Ce volet symbolise l'été, et on pourrait le classer comme un *thriller* psychologique sur fond d'histoire d'amour, comme tous les *yaru drama*.

Le héros, un brin timide est à l'image de ce que l'on trouvera dans ces quatre volets. Il est en retrait, on ne l'entend pas, et on ne distingue même pas son visage. L'histoire met en scène Akasaka Mitsuki, une jeune fille qu'il rencontre par hasard. Elle a visiblement perdu la mémoire. Le héros, jeune étudiant, l'enrôle dans son club de cinéma, qui profite de l'été pour réaliser un film. De nombreux seconds rôles apparaissent dans cette histoire comme Shinohara Haruka, la chef autoritaire du club, ou Futamura Hideki le bon copain un peu *otaku*. Peu à peu, et surtout en fonction de l'itinéraire décidé par le joueur, on en apprendra plus sur cette énigmatique Mitsuki, qui malgré son apparence angélique pourrait bien cacher une psychopathe. Ce volet compte beaucoup de *bad ending* et de *normal ending*, et très peu de *good*. Il y a des cas où le scénario partira un peu de manière incompréhensible. Du point de vue de la réalisation on a des plans assez audacieux, et quelques mélanges CG et dessin animé traditionnel. L'angoisse monte beaucoup sur le deuxième CD, et les effets visuels sont accentués avec le Dual Shock, la manette PlayStation qui vibre, et simule vos battements de cœur et réactions diverses. Sorti comme un produit "d'été", *Double Cast* a connu un beau succès, accentué par les ventes du CD *single* de la chanson du jeu.




"Les ennuis commencent" △




Un choix classique d'intinéraires via les mini-QCM ▷

▽ Pourrait-elle cacher une psychopathe ?

La jaquette de *Double Cast* ▷

Mayu est sans doute la fille la plus gentille des jeux de la série ▷

## Kisetsu o Dakishimete

Ici, avec ce qui se pourrait se traduire par « chérir les saisons », on assiste à un changement d'ambiance puisqu'on retrouve un triangle amoureux pas aussi classique qu'il n'y parait. Côté *staff,* même si NISHIKUBO Mizuho réalise encore ce jeu, le *chara design* est désormais assuré par HIGUCHI Kaori, qu'on voit rarement à cette position. Il a travaillé sur certains travaux d'I.G de ces dernières années dont *Shin Seiki Evangelion*.

À noter que KITAKUBO Hiroyuki (réalisateur du film *Blood The Last Vampire* et de *Rôjin Z*) est crédité comme simple animateur. Il faut dire que les *staff* des *yaru drama* sont dans leur extrême majorité des membres de Production I.G. Il est agréable de remarquer que les parties animées des jeux n'ont pas été traitées comme des sous-productions, et ont vraiment donné lieu à un soin très important. Le héros, accompagné de son élégante petite amie Tomoko, se promène par une belle après-midi de printemps dans un parc. Soudain, ils tombent nez-à-nez avec une fille du nom de Mayu. Inconsciente, le personnage que vous incarnez se rend compte qu'elle est étrange, sentiment amplifié par son amnésie. Tout de suite le triangle amoureux est posé, Tomoko étant jalouse de la jouvencelle.

C'est le plus "paranormal" des quatre volets, à cause des relations ambiguës que Mayu entretient avec la nature. Si l'aventure est menée à son terme d'une bonne manière, le secret vous sera presque dévoilé. Avec ce genre d'histoire, on comprend aussi qu'il est le plus "fleur bleue" de la série.

## Fleurs d'exotisme

*San Paguita* est sans doute celui qui a attiré le plus d'attention, grâce à la participation de SHIRÔ Masamune (faut-il vraiment présenter le créateur de *Ghost in The Shell, Appleseed,* etc. ?). Tout le monde s'attendait à ce qu'il assure le *chara design,* alors qu'en fait, il n'a assuré qu'une supervision. On a simplement eu droit à quelques illustrations, et le reste des personnages est assuré par GOTÔ Takayuki, qui a quand même travaillé sur le film de *Patlabor* et ces derniers temps, sur le au *chara design* de *Popolocrois*

# YARU DORA

△ De l'été avec *Double Cast*, illustré par Gotô Keiji

**SOUCIEUX DE VARIER SON OFFRE ET D'ATTIRER UN PUBLIC ENCORE PLUS DIFFÉRENT, SONY A LANCÉ UNE SÉRIE DE JEUX ENTIÈREMENT RÉALISÉE EN DESSIN ANIMÉ, LES YARU DRAMA.**



La rencontre avec Mitsuki est des plus rafraîchissante ▽

Les dessins animés dans les jeux vidéo étaient jusqu'alors limités. Sony, en quête de jeux plus "originaux" que commerciaux, s'est décidé en 1998 à donner un nouveau sens au concept de dessins animés interactifs.

*Yaru Dora*, abréviation de *Yaru Drama*, littéralement les « *drama* à faire », utilise un filon qui a été assez peu vu en matière de dessin animé. En effet les histoires de ces jeux reprennent exactement les ingrédients de ce qu'on peut trouver dans les fictions japonaises actuelles. Tous les clichés y sont : une fille mignonne, un peu de suspense et du danger. Pour y intéresser encore plus de monde, on rajoute des petits airs "fleur bleue" avec du paranormal, toujours très à la mode.

Le concept du *gameplay* est simple, cela se joue à peu de choses près comme dans un « livre dont vous êtes le héros ». Le CD vous proposera des bifurcations dans l'histoire parmi lesquelles il faudra choisir. Le changement par rapport aux consoles CD précédentes comme la Nec, le Mega CD, ou la Saturn est d'ordre technique. Tout est entièrement réalisé en dessin animé, sans les fenêtres de discussion "basiques" que l'on voyait précédemment, avec des personnages de face désespérément figés, comme dans *Sakura Taisen*.

L'autre tour de force de Sony pour relancer ce genre de "*digital comics*", c'est de faire appel à des célébrités du monde de l'animation, embauchant des *chara designer* à la mode, ou encore pariant sur des réalisateurs talentueux. Tout l'aspect animation des jeux est assuré par le studio I.G, connu pour *Ghost in The Shell* et les films de *Patlabor* (le studio est très actif sur PlayStation puisqu'il a déjà assuré bon nombre d'intro diverses et de séquences pour enrichir les jeux). De plus, chacun des jeux de la série a droit à un générique de fin, qui, avec une popularité croissante, se sont parfois classés dans le top des ventes de *single.* Quand à la programmation elle est assurée par Sugar & Rockets, une équipe rattachée à Sony Computer Entertainement, et à qui l'on doit, entre autres, la saga des *Popolocrois* (adaptée récemment en dessin animé), *Philosoma,* la série à succès des *I.Q* (*Kurushi* en VF, des jeux de réflexion) et les *Jumping Flash.* Leur collaboration avec Production I.G date du premier *Popolocrois,* où les séquences en dessin animé étaient assurées par le studio.

Le joueur voit, au moins une fois, la ligne directrice de l'histoire, mais en général celle-ci l'emmène vers une *bad ending*. Les *Yaru Drama* proposent au moins une bonne vingtaine de fins différentes, avec un bon paquet de *bad ending*, quelques fins normales et très peu de *good ending*, proposant alors l'histoire telle qu'elle devrait être. Une fois le jeu fini, on a droit à un générique, et quand on reprend le jeu depuis le début, énormément de détails viennent enrichir à nouveau l'histoire. On peut accéder à ce moment là à des scènes interactives, proposant parfois la bande annonce du *Yaru Drama* suivant, ou simplement à des nouveaux événements

## LES CRÉATEURS

L'équipe qui a renouvelé ce qu'on appelait sur Nec les "*digital comics*" est Sugar & Rockets. C'est un de ces studios qui furent créés quand Sony a lancé la PlayStation et a décidé de participer à l'élaboration de software. Ils se sont rendus célèbres pour la série des *Jumping Flash*, et leur collaboration avec I.G a débuté par les brèves séquences en dessin animé de la saga des *Popolocrois*, adapté du manga de TAMORI Yôsuke. L'union des deux équipes se fait encore plus poussée quand vient le temps de *Ghost in The Shell* sur PlayStation, sur lequel beaucoup de joueurs s'accordent à dire que les séquences sont meilleures que le jeu lui-même. Il faut dire qu'aux commandes il y a KAWAMOTO Toshihiro (*chara designer* de *Cowboy Bebop* et de *Gundam 083*) et KITAKUBO Hiroyuki. Ça fonctionnera ainsi jusqu'à *Scandal*, le premier *Yaru Drama* de la nouvelle génération, sur PlayStation 2. On compte aussi leur participation sur des jeux comme *Valkyrie Profile*, *Wild Arms*, *Tales of Eternia* dont ils ont signé les introductions en dessin animé, ou *Patlabor Game Edition*. On pourra remarquer qu'ils s'adaptent à tous les styles puisqu'ils ont fait l'animation de *Love & Destiny*, le jeu PlayStation *chara designé* par KATSURA, ou encore *Sakura Taisen 2* dont ils ont produit le dessin animé d'introduction. C'est sans doute un des studios de dessin animé les plus actifs sur le marché du jeu vidéo.

△ La gente féminine dans *Kisetsu o Dakishimete*










# Toutes les nouveautés sont là !!!

## P O K E M O N

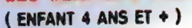
### LES BLISTERS DOUBLE :



( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : POK00301 RONDOUDOU GROSDOUDOU . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00302 PSYKOKWAK-AKWAKWAK . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00304 COLOSINGE –FEROSINGE . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00305 HYPNOMADE-SOPORIFIK . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00306 TYGNON-KICKLEE . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00307 PIAFABEC-RAPASDEPIC . . . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00308 MIMITOSS-AEROMITE . . . . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00310 SMOGO-SAQUEDENEU . . . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00311 ORTIDE-RAFLESIA . . . . . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00314 MELOFEE-MELODELFEE . . . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00315 AQUALI-VOLTALI . . . . . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK0031 PIKACHU-RAICHU . . . . . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK0034 ROUCOOL-ROUCARNAGE . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK0037 MIAOUS-ECTOPLASMA . . . . . . . . . . . . 49 FF / 7.47 €
- REF : POK00309 RAMOLOSS-FLAGADOSS . . NEW . . 79 FF / 12.04 €
- REF : POK00313 HYPOTREMPE-HYPOCEAN . NEW . . 79 FF / 12.04 €
- REF : POK00312 POISSIRENE-POISSIROY . . NEW . . 79 FF / 12.04 €
- REF : POK00316 MINIDRACO-DRACO . . . . NEW . . 79 FF / 12.04 €
- REF : POK01317 LAMANTINE-OTARIA . . . . NEW . . 79 FF / 12.04 €
- REF : POK01318 NOEUNOEUF-NOADKOKO . . NEW . . 79 FF / 12.04 €
- REF : POK01319 PONYTA-GALOPA . . . . . . NEW . . 79 FF / 12.04 €
- REF : POK01320 PARAS-PARASECT . . . . . . NEW . . 79 FF / 12.04 €

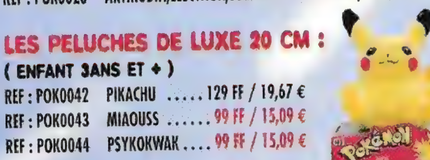
### LES BLISTERS TRIPLE :



( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : POK0020 PIKACHU . . . . . . . . . 69,50 FF / 10.60 €
- REF : POK0021 PTITTARD EVOLUTION 69,50 FF / 10.60 €
- REF : POK0023 CARAPUCE EVOLUTION 69,50 FF / 10.60 €
- REF : POK0024 PIKACHU, LEVEINARD, INSECATEUR . . . . . . . . . . . . . . 119 FF / 18.14 €
- REF : POK0026 ARTIKODIN,ELECTHOR,SULFURA . . . . 119 FF / 18.14 €

### LES PELUCHES DE LUXE 20 CM :



( ENFANT 3ANS ET + )

- REF : POK0042 PIKACHU . . . . . 129 FF / 19,67 €
- REF : POK0043 MIAOUSS . . . . . . 99 FF / 15,09 €
- REF : POK0044 PSYKOKWAK . . . . 99 FF / 15,09 €

### FIGURINE ELECTRONIQUE



( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : POK0080 PIKACHU . . . . . . . . . 99 FF / 15.09 €
- REF : POK0081 SALAMECHE . . . . . . 99 FF / 15.09 €
- REF : POK0082 MIAOUSS . . . . . . . 99 FF / 15.09 €
- REF : POK0083 CARAPUCE . . . . . . . 99 FF / 15.09 €
- REF : POK0085 PSYKOKWAK . . . . . 99 FF / 15.09 €

### LES PELUCHES BEANIES 13 CM :

( ENFANT 3 ANS ET + )

- REF : POK00402 PSYKOKWAK . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 59 FF / 8.99 €
- REF : POK00403 TETARTE . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 59 FF / 8.99 €
- REF : POK00404 RONFLEX . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 59 FF / 8.99 €
- REF : POK00407 CARAPUCE . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 59 FF / 8.99 €
- REF : POK00408 BULBIZARRE . . . . . . . . . . . . . . . . . . 59 FF / 8.99 €
- REF : POK00410 MIAOUSS . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 59 FF / 8.99 €

<< CONTACTEZ NOUS POUR LES NOUVELLES PELUCHES >>

### LES POKEPACKS FIGURINES 4 CM : NEW

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : POK00510 MEWTWO,TOGEPI,STARI,ALAKAZAM 115 FF / 17.53 €
- REF : POK00511 MEW,LEVIATOR,,NIDOKING,ARCANIN . 115 FF / 17.53 €
- REF : POK01512 PIKACHU,RONFLEX,LUGIA,MR MIME 115 FF / 17.53 €
- REF : POK01513 SLOWKING,ARBOK,MARILL,LEDYBA . . 115 FF /17.53 €
- REF: POK01514 BELLOSSSOM,ELECTHOR,HOOHOO,ONIX 115 FF /17.53 €

### LES PERSONNAGES ARTICULES 12 CM :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : POK01354 SACHA - PIKACHU . . . . . NEW . . . . 139 FF / 21.19 €
- REF : POK01355 PIERRE - NOSFERAPTI . . NEW . . . 139 FF / 21.19 €
- REF : POK01356 ONDINE - HYPOTREMPE . NEW . . . 139 FF / 21.19 €

### LES FIGURINES D'ATTAQUE 10 CM :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : POK01370 GRAVALANCH . . . NEW . . . . . . . . 85 FF / 12.96 €
- REF : POK01371 NIDORINO . . . . . . NEW . . . . . . . . 85 FF / 12.96 €

### LUGIA ELECTRONIQUE 22 CM : NEW

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : POK0188 LUGIA ELECTRONIQUE . . . . . . . . . . . . . 275 FF / 41.92 €



### DIVERS POKEMON :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : POKT0040 RANGE GAME BOY PELUCHE PIKACHU 99 FF /15,09 €
- REF : POKT00500 BROSSE A DENT ELECTRIQUE . . . . . . . 69 FF /10,52 €

## D I G I M O N

### LES FIGURINES PARLANTES 11 CM :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : DIG00380 PATAMON . . . . . . . . . . . . . . . . 99,50 FF / 15,77 €
- REF : DIG00381 AGUMON . . . . . . . . . . . . . . . . . 99,50 FF / 15,77 €
- REF : DIG00382 GABUMON . . . . . . . . . . . . . . . . 99,50 FF / 15,77 €

### LES FIGURINES 4 CM :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : DIG01342 SET N°8 . . . NEW . . . . . . . . . . . 79 FF / 12,04 €
- REF : DIG01343 SET N°9 . . . NEW . . . . . . . . . . . 79 FF / 12,04 €
- REF : DIG01344 SET N°10 . . NEW . . . . . . . . . . . 79 FF / 12,04 €

### LES FIGURINES 8 CM :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : DIG00308 ANGEMON . . . . . . . . . . . . . . . . . 49,50 FF / 7,55 €
- REF : DIG00310 PATAMON . . . . . . . . . . . . . . . . . 49,50 FF / 7,55 €
- REF : DIG00311 AGUMON . . . . . . . . . . . . . . . . . . 49,50 FF / 7,55 €
- REF : DIG01316 GOMAMON . . . . NEW . . . . . . 49,50 FF / 7,55 €
- REF : DIG01317 TENTOMON . . . . NEW . . . . . . 49,50 FF / 7,55 €
- REF : DIG01318 ZUDOMON . . . . . NEW . . . . . . 49,50 FF / 7,55 €
- REF : DIG01322 LILLYMON . . . . . NEW . . . . . . 49,50 FF / 7,55 €
- REF : DIG01323 IKKAKUMON . . . . NEW . . . . . . 49,50 FF / 7,55 €

### LES TRANSFORMERS 12 CM :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : DIG00350 PATAMON – ANGEMON 99,50 FF / 15,77 €
- REF : DIG00351 BIRDRAMON - GARUDAMON 99,50 FF / 15,77 €

### LES FIGURINES PARLANTES 11 CM :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : DIG00380 PATAMON . . . . . . . 99,50 FF / 15,77 €
- REF : DIG00381 AGUMON . . . . . . . . 99,50 FF / 15,77 €

### LES PELUCHES 10 CM :

( ENFANT 4 ANS ET + )

- REF : DIG00400 AGUMON . . . . . . . . . . 65 FF / 9.91 €
- REF : DIG00401 PATAMON . . . . . . . . . 65 FF / 9.91 €
- REF : DIG00402 TSUNOMON . . . . . . . . 65 FF / 9.91 €
- REF : DIG00403 BIYOMON . . . . . . . . . 65 FF / 9.91 €
- REF : DIG00404 GOMAMON . . . . . . . . 65 FF / 9.91 €
- REF : DIG00406 TOKOMON . . . . . . . . . 65 FF / 9.91 €
- REF : DIG00407 KOROMON . . . . . . . . . 65 FF / 9.91 €

### LES MINI SKATE DIGIMON :

( ENFANT 5 ANS ET + )

- REF : DIG00801 METALGREYMON . . . . 55FF / 8.38 €
- REF : DIG00803 MEGAKABUTERIMON . . 55FF / 8.38 €
- REF : DIG00804 ZUDOMON . . . . . . . . 55FF / 8.38 €
- REF : DIG00805 ANGEWOMON . . . . . . 55FF / 8.38 €
- REF : DIG00807 MAGNA ANGEMON . . . 55FF / 8.38 €

### DIVERS DIGIMON :

- REF : DIG0020 POSTER MAGNETIQUE . . . NEW . 99 FF / 15,09 €
- REF : DIG0021 POCHETTE DE 4 AIMANTS . NEW . 10 FF / 1,52 €

**DEMANDEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT**

A découper ou photocopier

## BON DE COMMANDE

à compléter et à retourner avec votre règlement à
SAPRISTA • 63, avenue des Champs-Elysées • 75008 PARIS

| REF. | Désignation | Qté | Prix Unitaire | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Participation aux frais d'envois ( Colissimo suivi ) | | | | + 35 F |
| Délai de livraison : 3 jours à reception de la commande | | | TOTAL : | |

Nom : .................................... Prénom : ....................................

Adresse : ....................................................................

Code postal :.............................. Ville : ..............................

Tél. : ....................................

Je joins mon règlement par : ❒ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de SAPRISTA SARL
❒ Carte bancaire (sigle CB, Visa, Mastercard)

n° .............................. expire le ..............................

Signature Obligatoire :

Offre valable jusqu'au 02/05/01 (en France Métropolitaine) dans la limite des stocks disponibles. Renseignements au : 01.45.61.40.66. Conformément à la loi du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification de vos coordonnées qui, sauf opposition écrite de votre part, pourront être cédées à des tiers.


Maria Santos, dessinée à droite par SHIRÔ Masamune △ ▷

la série TV, et de *Paraparapa,* basé sur le jeu à succès de Sony.

*San Paguita* est une fleur qui visiblement a fasciné les Japonais (c'est un pays qui compte quand même beaucoup de botanistes). En effet, le maître KUROSAWA Akira lui-même avait écrit un scénario incluant les même fleurs dans son titre, mais qui fut brûlé par le Bureau de la Censure du Ministère de l'Intérieur, durant la Seconde Guerre Mondiale.

L'histoire est sans doute la plus "polar" de la série. Le héros rencontre une belle jeune fille vêtue en robe du soir, et trempée par la pluie. Il décide de lui venir en aide. Elle a perdu la mémoire et ne se souvient quasiment de rien, si ce n'est de son nom : Maria. En bon samaritain, vous l'aiderez à retrouver son passé. Maria est originaire des Philippines et vous comprendrez vite que des mafia asiatiques sont mêlées de très près à tout cela. Ce volume ne propose presque pas de poésie à l'eau de rose mais plutôt une enquête sur fond de magouille et de romance. On sent également un petit côté revendicatif, prônant la tolérance et le respect des Philippins. *San Paguita* n'est sans doute pas le meilleur de la série, mais il reste quand même agréable à découvrir.

## Fleur de mélancolie

Le dernier opus de ses quatre saisons est consacré à l'hiver, avec *Yukiwari no Hana*. Encore une fois une fleur est à l'honneur puisque les *Yukiwarisô* sont des anémones d'hiver. Le style graphique de cet épisode est en rupture radicale avec ce qu'on a pu voir précédemment. La conception et le *chara design* est assuré par AKIRAGAWA Masatsugu (*Patlabor 1&2, Ghost in the Shell*) qui a vraiment su donner un ton très particulier à cet épisode. Les couleurs sont délibérément plus sombres, avec beaucoup de noir et de gris, tout en gardant une fluidité d'animation chère à Production I.G. Le résultat, très épuré, rappelle un peu des estampes et les personnages font beaucoup plus "japonais" (pas de gros yeux comme les autres histoires).

*Yukiwari no Hana*, un style bien particulier ▷

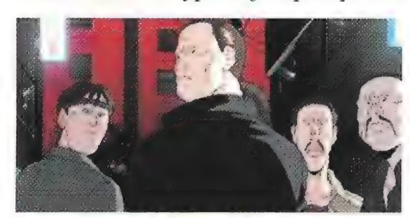
▽ Rencontre sur le quai

△ Les jeux, une fois terminés, vous proposent beaucoup de *goodies*, comme les croquis préliminaires

L'histoire est encore plus mélancolique que d'habitude. Le héros est un jeune étudiant qui vit seul dans un petit appartement. Il fantasme sur sa voisine plus âgée que lui, Sakuragi Kaori, une employée de bureau. Intimidé par tout ce qui les sépare et par le fait que la belle a un homme dans sa vie, il ne tient avec elle que de brèves conversations courtoises, sans jamais approfondir cette amitié. Mais le héros est un jour réveillé en plein milieu de la nuit. Kaori a été victime d'un accident et il est invité à la rejoindre à l'hôpital. Il découvre qu'elle est amnésique. Un peu par lâcheté il décide de se présenter comme Date Takashi, son fiancé. C'est ainsi qu'il rentre de plein fouet dans sa vie. Mais il n'est pas au bout de ses surprises. En fouillant chez elle, il la découvre peu à peu. Il pousse l'indiscrétion jusqu'à écouter son répondeur, et apprend que son fiancé a trouvé la mort dans un accident pendant un voyage d'affaire. Le personnage principal s'enfoncera encore plus dans son mensonge, jusqu'à ce qu'un jour, Kaori découvre la vérité.

Bien que ces quatre premiers chapitres ne soient "qu'un début", ils ont été très soignés, et pour peu que l'on aime les *drama* japonais, on peut se laisser facilement prendre par l'histoire, d'apparence très simple et naïve.

Bien entendu on peut regretter qu'il n'y a jamais eu de version française, mais c'est un peu le cas des meilleurs jeux, qui beaucoup trop souvent n'arrivent jamais en France. Néanmoins le fait que tout soit en *Full Voice*, et sous-titré si on le désire (en japonais bien sûr), peut faciliter la compréhension. On ne pourra jamais rester "coincé" dans ce type de jeu, puisque l'histoire progressera toujours, parfois d'une manière totalement inattendue, simplement parce que vous avez fait un choix mineur à un moment du jeu. De cette manière, les parties peuvent se succéder sans qu'elles se ressemblent trop.

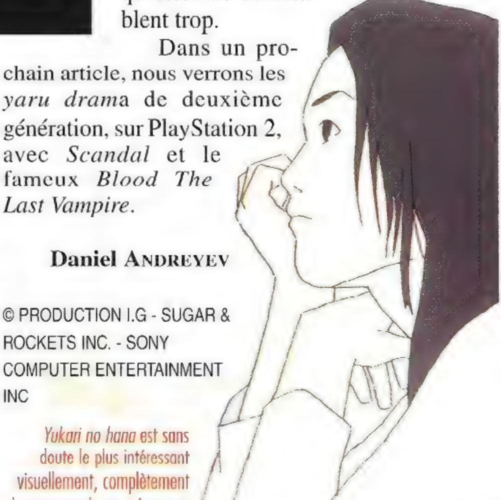

△ La vindicative mafia ne vous laissera aucun répit




Dans un prochain article, nous verrons les *yaru drama* de deuxième génération, sur PlayStation 2, avec *Scandal* et le fameux *Blood The Last Vampire*.

**Daniel ANDREYEV**




*Yukari no hana* est sans doute le plus intéressant visuellement, complètement hors-norme de ce qu'on peut trouver en ce moment ▷

## YÛGIÔ DIGITAL MONSTERS
### DUEL II

Bonne surprise pour ce second CD de *Yûgiô* : on retrouve enfin les génériques de début et de fin en version longue, absents du premier CD qui ne les proposait que dans leur version "télévisée". Pour le reste, les nouvelles musiques sont assez différentes : si le CD *Duel I* proposait surtout des thèmes au violon ou au piano, ce nouveau volume ne contient que des morceaux plus "électroniques". En effet, le synthé est utilisé à fond, surtout au début. Quelques instruments apparaissent toutefois au fil des morceaux, notamment des percussions. Ce n'est pas un reproche car MITSUMUNE Shinkichi (*Utena la fillette révolutionnaire, FuriKuri*) sait en tirer quelque chose d'agréable à l'écoute et qui colle très bien à l'ambiance de jeux et de duels du dessin animé.

*Éditeur : King Records*
*Référence : KICA-529*
*Durée : 48'00"*
*Morceaux : 30*
*Origine : Japon*
*Prix : 3.059 ¥*

## SHIN MEGAMI TENSEI DEVILCHIL
### ORIGINAL SOUNDTRACK

*Devilchil* est une nouvelle série basée sur un jeu vidéo du type *Pokémon* où des enfants doivent collecter de drôles de créatures. Après le générique de début interprété par ITÔ Nao (en version courte !), nous avons droit aux thèmes des principaux personnages. Bien que pas très originale, la musique est de qualité, jouée tantôt par un véritable petit orchestre *jazz-rock*, tantôt de manière plus orchestrale (avec prédominance des violons). Les morceaux de l'orchestre sont bien plus intéressants que ceux aux violons joués au synthé. Le CD s'achève avec quelques morceaux très courts : la musique des résumés, du titre de l'épisode, l'*eye catch* (coupure pub) et l'annonce de l'épisode suivant, pour terminer avec le générique de fin par PLATINA FOREST. (version courte, évidemment). En résumé, c'est un CD avec quelques originalités, qu'on appréciera surtout si on connaît la série.

*Éditeur : First Smile*
*Référence : FSCA-10147*
*Durée : 51'02"*
*Morceaux : [illegible]*
*Origine : Japon*
*Prix : 2.800 ¥*

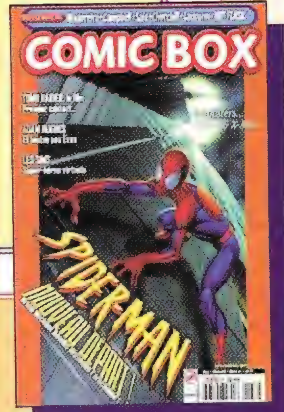
## Rappel...
### GHOST IN THE SHELL - OST

La B.O. du film d'OSHII Mamoru est l'une des meilleures compositions de KAWAI Kenji (*Patlabor, Blue Seed, Maison Ikkoku*). Il est fort dommage que ce CD ne soit jamais sorti, ni en France, ni aux États-Unis. Seul l'import japonais est encore aujourd'hui disponible.

*BGM / BVCR-729 / Japon / 3.000 ¥*

# Magazines

Attention, les prix des revues étrangères ne comprennent pas les tarifs d'envoi depuis l'étranger. Les contacter pour plus de détails. Pour les autres, fouillez les kiosques !



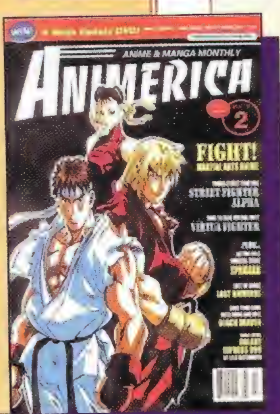

**Comic Box** n°33, 28 F : Au sommaire du magazine des *comics*, sous une magnifique couverture *Spiderman*, pour fêter son énième nouveau départ, passage en revue de *Tomb Raider*, le film tant attendu, un dossier « Je suis mort mais je me soigne », un compte rendu Angoulême 2001 et une interview du talentueux Adam HUGHES (sa version de *Dirty Pair*, argh...). Vendu avec un supplément *Hip Flask* qui réunit *Madureira, Campbell, Sale, Chruchill et Ladronn.*

**Dixième Planète** n°9, 31 F : Sous une couverture *Indiana Jones* qui fête déjà ses vingt ans (de produits dérivés), nous trouvons aussi des sujets sur *XIII, Harry Potter, Corto Maltese, les Razmokets* et la suite de *Sacré Valkyrie, Dr Who*, les nouveautés *Star Wars* et tout ce qu'il y a à savoir sur les vidéos, bouquins, jouets et maquettes du moment.




**Wizard** n°6 et 7, 28 F : Au milieu des sujets d'actualité habituels nous trouvons, dans le n°6, un dossier sur *Dark Knight 2* avec le retour de Frank MILLER et du justicier de Gotham, *Spiderman* dessiné par Alex ROSS, des entrevues de Joe QUESADA et Stan LEE, un *casting cool* pour *Fantastic Four* ; tandis que dans le n°7 nous trouvons un dossier sur *Ultimate X-men*, l'ultime défi de Marvel mais aussi les nouveautés chez DC Comics, tous les films inspirés de *comics*, un petit retour sur la gloire des années 80 (*Transformers, GI Joe, Teenage Mutant Ninja Turtle...*) le tout vendu avec un supplément *Pacte des loups*. La rubrique Manga Mania, quoiqu'intéressante, n'en reste pas moins limité à des nouvelles fraiches venues des États-Unis, à quand quelques lignes sur les sorties en français ? Vendu avec un supplément *Captain Marvel*.

**Pixel**, n°4, 9995 Ptas : Pixel est un nouveau magazine espagnol consacré à l'animation sous toutes ses formes (c'est-à dire l'animation classique, la 3D, les effets spéciaux, le multimédia). Au sommaire de ce superbe ouvrage le Festival Animadrid, *Kuzco l'Empereur Mégalo*, les derniers films incluant des effets spéciaux, Chris CUNNINGHAM et l'art des vidéoclips, le logiciel Softimage passé en revue, *Toy Story* et *South Park* en DVD, et l'animation avec du sable. Vendu avec un CD-Rom. Contact : *pixel@gertieland.com*




**Animerica** n°2, vol. 9, 4.95 $ : Sous une couverture *Street Fighter*, Animerica propose un dossier sur les *anime* concernant les arts martiaux (guère exhaustif) avec des articles plus complets sur le récent *Street Fighter Alpha* et *Virtua Fighter*, mais aussi des sujets sur le film *Spriggan*, la série *Lost Universe*, les OAV *Kachô ôji* (*Black Heaven* aux États-Unis)... Et comme tous les mois les planches du *manga* inédit de *Galaxy Express 999*. Contact : *Animerica/Viz communications — P.O. box 77010 — San Francisco, CA 94107.*




**Protoculture Addicts** n°64, 4,95 $ : Le magazine canadien nous propose ce mois-ci des dossiers complets sur *Angel Links, Crest of the star, Street Fighter Alpha, Salaryman Kintaro, Gate Keepers* et *Ordian*, Montreal World Film Festival et de courtes présentations de *AD police, Tenshi no Tamago, Inu-Yasha, Love Hina, Seikai no Senki.* Contact : *P.O. Box1433, Station B, Montréal, Qc, Canada H3B 3L2 ou www.proptoculture.qc.ca/PA*



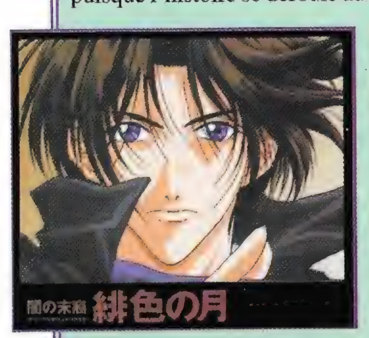

## AA MEGAMISAMA
### GEKIJO - ORIGINAL SOUNDTRACK

Voici les musiques du film de *Ah ! My Goddess* sorti au cinéma à la fin de l'année dernière. On est bien loin des musiques synthétiques (mais néanmoins sympathiques) des OAV. Pour ce long métrage, les choses ont été faites en grand ! Entendez par là que c'est un grand orchestre symphonique qui les interprète. Une partie a été enregistrée à Tôkyô et une autre à Varsovie (les Japonais se déplacent décidément souvent en Pologne !). Ces musiques sont signées de deux grands noms du jeu vidéo : UEMATSU Nobuo, le compositeur attitré de *Final Fantasy*, et HAMAGUCHI Shirô qui avait réarrangé des CD dérivés également des derniers *Final Fantasy*. On l'a aussi aperçu dernièrement sur la série *One Piece* (aux côtés de TANAKA Kôhei). Si l'ensemble ne déborde pas d'originalité, il est harmonieux, avec de grandes envolées de voix chantées qui donnent un ton très céleste aux premiers morceaux. Les amateurs de B.O. du genre d'*Escaflowne* devraient y trouver leur compte ! Plusieurs chansons viennent agrémenter ce CD, mais il s'agit essentiellement de *character-songs*, c'est-à-dire des chansons interprétées par les personnages qui tranchent avec les morceaux symphoniques. Seul *Coro di dea* (n°24), le thème principal du film par Belldandy, Urd et Skull, fait presque office de chant religieux ! Le CD s'achève par une chanson plus commerciale, *Try to wish - Kimi*, le générique de fin (n°26), et par une jolie reprise du *Chant des anges*, le thème principal du film. Amen !



*Éditeur : Pony Canyon*
*Référence : PCCG-00556*
*Durée : 66'39"*
*Morceaux : 27*
*Origine : Japon*
*Prix : 3.150 ¥*

## YAMI NO MATSUEI
### HIIRO NO TSUKI - ORIGINAL SOUND FILE




*Yami no matsuei* est un mélange d'*Angel Sanctuary* et de *Yû Yû Hakusho* puisque l'histoire se déroule au sein d'un bureau céleste chargé de juger les péchés des mortels. C'est SAITÔ Tsuneyoshi qui a composé les musiques du dessin animé. On doit à ce compositeur celles de *Nazca* et celles du troisième film de *Tenchi Muyo*. On retrouve d'ailleurs la particularité (et quelques thèmes particulièrement ressemblants) des musiques de *Nazca* : un style qu'on qualifie souvent de *world music*, c'est-à-dire que chaque morceau s'inspire de tendances musicales variées, puisant parfois dans des musiques traditionnelles et exotiques. De par le sujet de l'histoire, on n'échappe pas non plus à quelques thèmes aux allures de cérémonie funèbre avec grandes orgues et chœurs religieux. Il y a tout de même des morceaux plus joyeux comme la chanson *Amethyst Remembrance* (n°13) dont les paroles sont basées sur un poème d'Emily DICKINSON. Les génériques, version TV, terminent ce CD. Enfin, notons que la pochette a été particulièrement soignée avec un double boîtier contenant un livret rempli d'images.

*Éditeur : King Records*
*Référence : KICA-528*
*Durée : 60'47"*
*Morceaux : 28*
*Origine : Japon*
*Prix : 3.059 ¥*

## Compile...
### TUBES TÉLÉ ANNÉES 80

Cette compilation semble alléchante par ses nombreux titres : *Goldorak*, *Tom Sawyer*, *Heidi*, *Candy*, *Albator*, *Ulysse*... Au total, plus de 30 génériques de dessins animés et de séries des années 80. Mais attention, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous : si on retrouve toujours les éternels craquements de disques sur *Ulysse* ou *Inspecteur Gadget*, certains comme *Albator* ou *Tom Sawyer* sont vraiment d'une qualité exécrable. Seuls *Heidi*, *Maya l'abeille* et *Téléchat* semblent inédits et de bonne qualité.

*Universal, ULM TV / France / 95 F*

### THE MILLENIUM OF
## CRAYON SHINCHAN
### BEST HIT SINGLE HISTORY




*Crayon Shinchan* est une série très populaire au Japon racontant la vie d'un insupportable petit garçon, Shinnosuke (alias Shinchan). Comme c'était le cas pour *Détective Conan*, ce sont de nombreux groupes à succès du Top 50 nippon qui interprètent ces génériques vraiment pop et variés. Comme la série existe depuis 1992, un seul CD n'aurait pas suffi à tous les rassembler, mais les meilleurs sont ici réunis. Le CD débute avec quelques mots de Shinnosuke. Il faut préciser que plusieurs chansons sont interprétées par ce personnage à la voix si caractéristique (doublée par YAJIMA Akiko) qui peut se permettre de faire des duos avec de grandes stars (imaginez, en France, un personnage de dessin animé chanter avec Florent PAGNY ou Michel SARDOU !). Quelques groupes de *j-pop* comme SHAZNA ou L'IUVIA ont aussi chanté pour *Crayon Shinchan*. Comme nous l'évoquions plus haut, le style musical de cet album est vraiment très varié : on passe parfois d'un morceau très rock à un autre inspiré des chansons de la variété japonaise traditionelle. Mais là encore, c'est l'occasion de découvrir le genre de musique qui a été propulsé au sommet des ventes de disques au Japon, car sachez que la plupart de ces chansons se sont très bien vendues.
Enfin, le CD est contenu dans un sur-boîtier cartonné qui permet de faire défiler des personnages de l'entourage de Shinnosuke dans ses éventails.

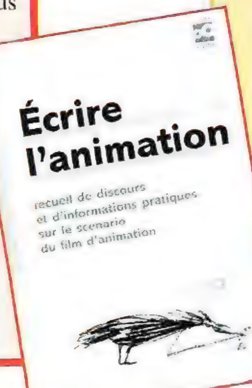
*Éditeur : King Records*
*Référence : KICA-1243*
*Durée : 65'22"*
*Morceaux : 16*
*Origine : Japon*
*Prix : 3.059 ¥*

## ANGEL CAGE & LOST ANGEL

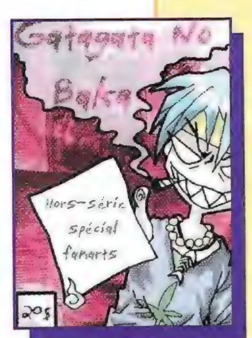
*Angel Cage*, le premier *art book* concernant *Angel Sanctuary* de Yuki Kaori, est sorti depuis 1997. Contenant plus d'une cinquantaine d'illustrations sur son œuvre majeure et ses autres travaux plus ponctuels, il propose également une longue interview de l'auteur, ainsi que diverses informations sur *A+S*. Publié par Hakusensha, il ne coûte que 1.600 ¥, tout comme le second *art book*, *Lost Angel*, qui vient tout juste d'être édité.
Ce nouveau livre d'illustrations de Yuki Kaori montre une nette progression de la *mangaka* quant à la qualité de ses dessins en couleurs si on le compare au premier. Elle maîtrise le travail de l'encre colorée et de l'aquarelle, et choisit ses couleurs harmonieusement. Elle sait employer également le principe de la réserve en utilisant des papiers colorés qu'elle laisse apparents. Ses dessins sont très détaillés et se concentrent sur les visages, les décors sont pratiquement inexistants, et l'ambiance "gothique" prédomine comme il se doit. Un certain nombre d'illustrations correspond aux couvertures des volumes du *manga* ou aux suppléments du magazine de prépublication. Plus d'une cinquantaine de dessins en couleurs et de différentes tailles composent la première partie du recueil, qui se poursuit par de nombreuses informations concernant le *manga*. Les dernières pages regroupent divers dessins en noir et blanc, ainsi qu'une interview de l'auteur et la présentation de ses recherches.

## ÉCRIRE L'ANIMATION

Ce livre, ouvrage unique consacré à l'écriture du film d'animation, publié par l'AFCA (Association Française du Cinéma d'Animation), consacre ses 112 pages aux actes de la rencontre organisée en mai 2000 sur le thème du scénario du film d'animation. Complétant astucieusement ce recueil de points de vue de spécialistes français, nous trouvons également un dossier technique écrit par Hoël Caouissin, réalisateur du spécial TV *L'œil du loup* mais aussi des entretiens au sujet de la narration et des informations pratiques (droits d'auteur, démarches, contacts professionnels, aides et références bibliographiques). Il s'agit là véritablement d'un outil indispensable pour qui veut écrire un scénario, le protéger et l'exploiter au mieux. Pour le commander : *www.afca.asso.fr*

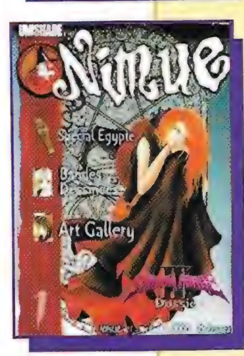



# Fanzines



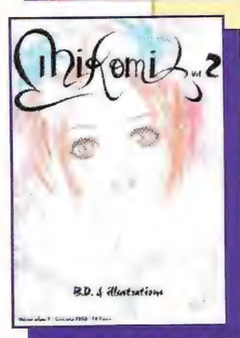

**Gatagata no Baka** HS fan arts, 20 F : Spécial *fan arts*, c'est écrit et ça dit bien ce que cela veut dire : l'équipe (Kuri, Rafchan, Nicokun, Jem, Kosal) a redessiné sous forme d'une galerie d'illustrations : *Sazan Eyes, On your Mark, Evangelion, Mononoke Hime, Ranma 1/2, Nadia, Rough, Shaman King, Clover, Gokinjo Monogatari, Gunbuster, Gunnm, Vampire Juline, Love & Pop, Asatte Dance, Lupin, I feel sick, Riot, Sex, Kenshin, Lain, G.I.T.S., Naruto, Video Girl, Cowboy Bebop, Karekano, Sakura* et *Aah Megamisama*. Et en plus, il y a même deux BD et des posters couleurs à l'intérieur. Elle est pas belle la vie ? Site Internet : *http://rafchan.free.fr/, section Fanzine*

**Gatagata no Baka** Halloween, 20 F + 6.70 F de F.P. : Sur le thème d'Halloween, voici quelques illustrations et *fan arts* ainsi que les BD : *Life in details* (Kurichan), *Detective Genji* (Kosal) le détective qui fait passer Conan Edogawa pour un « *nain-capable* », *A night like this* (Hitoride) — très *Asatte Dance* dans le graphisme — et tout plein d'autres bonnes choses... Notes : Méfiez vous des citrouilles… et des pastèques ! Contact : *Raphaëlle Marx - 52 bis Bd St Jacques - 75014 Paris*




**Ikki** n°5 : Ikki c'est le fanzine des gens heureux que la vie qu'elle est belle. Ils ne vont certes pas nous chanter la ballade, mais plutôt passer sous acide les bonnes vieilles séries comme *Saint Seiya* où *DBZ*. Pas la peine de vous prendre la tête, laissez votre cerveau au vestiaire, ne réglez pas votre téléviseur... bref ça parodie dans tous les sens et ca vous fera vibrer le neurone. Contact : *Association Ikki - Eric Blaise - 10 rue des plantes - 35000 Rennes*

**Nimue** n°1, 25 F : Issu de la rencontre de dessinateurs lors des conventions, ce numéro 1 expose à vos yeux une palette d'illustrateurs prêts à se lancer à l'aventure. Voici donc les travaux de Bory, Cycy B., Elwen, Emilie Hem, Jarwel, Rann, Regis Torres, Siby, Tonio et Yokan. À noter les BD : *Lemoned Piracy* (Yokan) et *Stars Tales : Au gré du vent* (Siby/Tora-chan)... ainsi que le manuel du parfait embaumeur de caniches. Contact : *Nimue - 95, lotissement Les Echanaux - 01390 St André de Corcy*




**Mad Faïeries** n°4, 20 F + 11,20 F de F.P. : L'équipe a fait une tournante et récupère au passage trois nouveaux dessinateurs. Cette fois répondent à l'appel : M^lle^ A, Kok, Fred, Marianne, SuperVal, Terence et Philippe... délire, déliiire !! Même si les blagues sur l'âge des mollusques font pâlir plus d'un carambar, on aura plaisir à retrouver *Armagadon* (bon encrage), *Messine* et *Tous en boîte*. Et le poster couleur au centre du numéro alors ? C'est cadeau ! Contact : *M^lle^ Labroche - Mad Faïeries - 2, rue des cerisiers - 95410 Groslay*




**Mikomi n°2**, 20 F + 8 F de F.P. : Dessinateurs de BD et illustrateurs, l'équipe de Mikomi se lance à son tour dans la grande aventure des fanzines. Découvrez les planches de *WitchRebirth* (Amandine C.), *Lightness* (Kai-chine T.), *L'enfant Do* (Sékou F.), *Family Story* (Marie T), ainsi qu'une présentation de la J-pop et des jeux de rôles, articles toujours intéressants pour s'initier en douceur. L'encrage fait encore défaut pour certains auteurs mais d'autres ont déjà bien maîtrisé la technique (et lisent *I'll Génération Basket*, n'est-ce pas ?). Contact : *Mikomi c/o Marie Tho - La Jutière - 44440 Trans/Erdre*

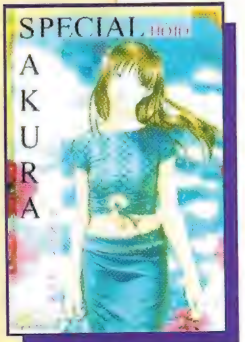
**Xenon 2000**, 20 F : Vous êtes fans de *Sentaï* ? Il vous suffit de quelques centièmes de seconde pour vous habiller le matin ? Alors lisez Xenon le fanzine du *Ranger* dans le vent... Dans ce numéro spécial apprenez ce qu'il faut savoir sur *KyuKyu sentai GogoV, Seijuu Sentai Gingaman, Mirai Sentai Time Ranger*, découvrez l'idole japonaise Sato Tamao lancée par la série *Oh Ranger* et profitez de la traduction française de la *fanfic Little Lost Ranger* d'après *Power Ranger*. Alors apprêtez votre *Roller Sky* et volez à la rencontre de Xenon. Contact : *Association Shine - Simon Gerardin - 6 allée Marcelin Berthelot - 92100 Boulogne - Billancourt*

## KÔKAKU SOLID BOX

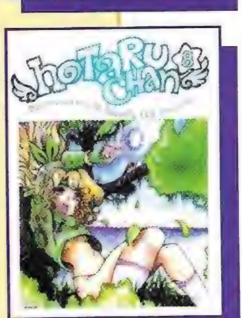
Depuis le temps qu'on l'attendait (elle était initialement prévue pour juin dernier), la voilà enfin sortie, cette « Solid Box » du sieur SHIROW (*Appleseed, Dominion, Ghost in the shell*...). Première constatation : il faut vraiment la maltraiter pour que le contenu vous arrive abîmé, tant elle est protégée. L'ouverture de l'énorme (et austère) boîte en carton révèle une deuxième boîte interne similaire calée par deux pièces de polystyrène, laquelle contient les objets tant convoités. Ils se composent de deux *manga*, d'un poster, d'un calendrier et de deux Fuchikoma, plus une sorte de pamphlet de quelques feuilles.
Les deux *manga* sont le premier tome de *Ghost in the shell*, que l'on connaît déjà, complété par le second, inédit, *Man-machine interface*, tous les deux en édition de luxe (couverture cartonnée). Si l'histoire de ce dernier paraît encore plus compliquée que d'habitude, le graphisme, lui, semble désormais bien établi depuis *Conflict-1*, le deuxième volume de *Dominion*. Bonne surprise : la moitié de cette *sequel* est en couleurs ; hélas, la plupart des décors sont en 3D, et force est de constater que bien qu'il l'aime énormément, SHIROW ne maîtrise pas encore cette technique, ce que l'on a pu constater dès *Intron Depot II*... Si une édition américaine est prévue (ce qui a 99,9% de chances de se produire), elle devra faire l'impasse sur une scène particulièrement chaude étalée sur deux pages, à l'instar du premier *GITS*...
Les Fuchikoma, ces véhicules pilotés ou autonomes en forme d'araignée volent parfois la vedette aux héros dans *GITS*. Mais oui, ils sont bien deux : à part le grand entièrement transparent (et inédit), déjà assemblé et tout articulé, vous en trouverez un autre accroché... sur la face interne du rabat de la boîte en carton, la tête en bas, comme une véritable araignée ! Il est "posé" sur un morceau de carton portant les traces de ses pattes... Il est identique à celui que vous trouvez avec les *action figures* de l'héroïne de *GITS*, Kusanagi Motoko.
S'est-elle fait trop attendre ? Toujours est-il que l'on ressent comme une légère frustration une fois terminé cet inventaire. Après tout ce temps sans nouvelles de l'auteur, on s'attendait à un peu plus de la part de cette *box*, un *art book*, un CD-Rom..., surtout pour un prix aussi conséquent que 13.333 ¥ (à peu près 1.400 F en boutique !). Après tout, si les Fuchikoma sont une bonne idée, ils n'ont pas coûté grand-chose en temps de travail à SHIROW, même chose pour le premier *GITS* depuis longtemps paru !

# Fanzines

Quel que soit le renseignement que vous désirez obtenir sur les fanzines cités, n'oubliez jamais de joindre à votre demande une enveloppe timbrée libellée à votre adresse.




**Sakura Onna-kun** Spécial HÔJÔ, 22 F + 8 F de F.P. : Comme son nom l'indique, ce numéro est dédié à l'un des dessinateurs de *manga* les plus doués de sa génération : HÔJÔ Tsukasa. L'équipe de Sakura Onna-kun rend ainsi hommage à ses œuvres, telles *Splash, Sous un rayon de soleil, Family Compo, Parrot, Rash* sans oublier bien sûr *Cat's Eye* et *City Hunter*. Si vous êtes fan de l'auteur, profitez-en pour révisez vos connaissances.
**Sakura Onna-kun** HS n°2, 17 F + 8 F de F.P. :
Décidement Sakura Onna-kun aime bien les hors-série, cette fois il s'agit surtout d'une galerie d'illustrations sur les thèmes Anges, Sirènes, Monstres, *Fantasy* avec en plus une interview de Fleur DUSSAUSSOIS et deux BD : *Les mésaventures de Tiwine et Billy Bob* (Richard) et *Étincelle* (Yasantha). Contact : *Guénaelle QUÉRÉ - 5 parc de la Bresle - Appt 143 - 76130 Mont St Aignan*



**Hotaru Chan** n°8, 25 F + 8 F de F.P. : On ne présente plus Hotaru-chan, vivier de jeunes talents devant l'Éternel. Chargé à bloc en bandes dessinées avec *Hana's World* (Paku), *Mata Ashita* (Véro), *Sweet Girl* (Darachan), *Super Myope* (A.J.), *Love Cristal* (Mokonath), *XIII* (Galou), ce numéro en profite aussi pour présenter l'interview de Niko de Dream On. Rien qu'à ces noms vous avez déjà sauté sur votre stylo pour leur écrire ! Alors, ne vous arrêtez pas en si bon chemin. Contact : *Hotaru Chan - 24 chemin Francois Luzel - 35740 Pacé*

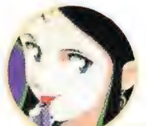


**CyberGhost**, 25 F (port inclu) : Ce n'est pas un fanzine mais un CD Drama ! Les Japonais sont friands de ce genre de CD contenant surtout des dialogues. C'est sur ce principe que vous écouterez les aventures des CyberGhost, les défenseurs des temps nouveaux ! Sur le premier CD *Renaissance*, l'histoire est entrecoupée de chansons parodiant des génériques comme *les Cités d'Or, Bioman*... Le second CD *Les fantômes du passé* est plus paufiné, mais ne contient qu'une chanson de fin. Contact : *Damien TREMOLLET - 13 passage des Arceaux - 07200 Aubenas, e-mail : yota7@yahoo.com*




## YUZO TAKADA ARTWORK [AIEN KIEN]

Réédité depuis peu, revoici ce qui est à ce jour l'un des plus beaux *art book* de TAKADA Yuzo, auteur de la BD de *3x3 Eyes* ! D'un format carré, ce luxueux ouvrage à la couverture "gaufrée", regorge de somptueuses illustrations couleurs et noir et blanc, pleines pages, sur l'œuvre phare sus-nommée. Un chapitre est également consacré aux œuvres de jeunesse de l'auteur, mais son intérêt reste limité, car comparées au niveau actuel de TAKADA Yuzo, celles-ci font aujourd'hui pâle figure. Néanmoins, le chapitre suivant rattrape le tout en présentant une galerie d'œuvres de commandes pour des séries comme *Gundam*. Cerise sur le gâteau, cet *art book* est bilingue (japonais/anglais) ! Ne coûtant que 1.950 ¥ (soit près de 200 F en France), ce bel ouvrage reste très abordable.



(84 pages) Internet, FantAsia 1999 ; INTERVIEW : Olivier CONSTANTIN (le chanteur du générique de *Cobra*), NAGAI Gô, SUZUKI Toshio (le président du Studio Ghibli) ; ANIMATION : *South Park* le film, *Conan, le fils du Futur*, *Giant Robo*, *Pelsia la magie des rêves*, *Perfect Blue* ; MANGA : *Monster* et *Happy* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Combattler V, Jaf'con 99 ; huit fiches techniques et l'affiche de *Perfect Blue* !

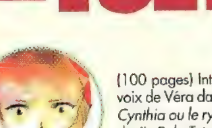


(84 pages) 6e Anime Grand Prix français 99, Internet, Cartoonist Brest ; INTERVIEW : Catherine LAFOND (la voix de Jem), KITAKUBO Hiroyuki, TAKAHATA Isao ; ANIMATION : *Tonari no Yamada-kun*, dossier *Saint Seiya*, *Marmalade Boy* ; MANGA : *L'Évangile d'un livre* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les jouets de collection (3e partie : années 75/91) ; huit fiches techniques et un double poster de *Mulan* !



(84 pages) Comicket, BD Expo, les enquêtes du Pingouin Masqué, MIP News ; INTERVIEW : William CORYN (la voix de Pif, Kyle et Kenny dans *South Park*), OKIURA Hiroyuki, Glen KEAN ; ANIMATION : *Tarzan*, *King of the hill*, *Jin-Roh*, *Pastel Yûmi* et les OAV de *magical girls* du Studio Pierrot ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les jouets de collection *Power Rangers* (4e partie : années 85/96) ; huit fiches techniques et l'affiche de *Jin Roh* !



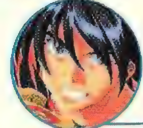
(100 pages) Internet, Exposition *manga* à la MCJP, Biennale d'Orléans 99 ; INTERVIEW : Laurence BADIE (la voix de Véra dans *Scoubidou*), KAKINOUCHI Narumi, Frédérick BACK, MASUDA Toshihiko ; ANIMATION : *Cybersix*, *Cynthia ou le rythme de la vie*, *Le Géant de fer*, *La Mouette et le Chat*, le film d'*Utena*, Ex-Machina, la genèse de *Jin Roh*, *Totoro* et *Mononoke* : le parcours du combattant ; MANGA : *Rokudenashi Blues* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Guide d'achat de Noël ; huit fiches techniques et les affiches de *Mon Voisin Totoro* et du *Géant de Fer* !



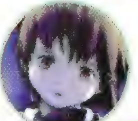
(84 pages) Internet ; INTERVIEW : Henri POIRIER (la voix de papa Moomin), NIWANO Makoto ; ANIMATION : Compte-rendu du Forum des images, *Cartoon masters* (forum international des technologies), portrait de Genndy TARTAKOVSKY, *Carnivale*, *Cowboy Bebop*, *Le journal d'Anne Frank*, *Pokémon*, *Fantasia 2000*, *Toy story 2* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Maquettes *Gundam* ; huit fiches techniques et l'affiche de *Toy story 2* !



(84 pages) Cinéma numérique, Imagina 2000, hommage à Marc DAVIS, Internet ; INTERVIEW : les frères QUAY, Nadine DELANOË (la voix de Lady Oscar) ; ANIMATION : *Adieu Galaxy Express 999*, *Futurama*, *Les Shadoks*, *Rurôni Kenshin "Tsuiokuren"*, *Urusei Yatsura* ; MANGA : *Rookies* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Le salon du jouet 2000 ; huit fiches techniques et un double poster de *Cowboy Bebop* !



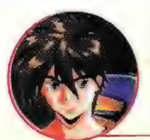
(100 pages) Le cinéma d'animation au Forum des Images, Internet ; INTERVIEW : EL DIABLO (*Les Lascars*), David CAMPBELL et Jim JINKINS (créateurs de *Doug*), Vincent ROPION (la voix de Nicky Larson) ; ANIMATION : *Métal Hurlant F.A.K.K.2*, *Escaflowne*, *Le Livre de la jungle*, *Stuart Little*, *Urusei Yatsura*, *Il était une fois Jésus*, le film de *Pokémon* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Goodies *Pokémon* ; huit fiches techniques et un double poster de *Stuart Little* et *Heavy Metal* !



(84 pages) Hommage à KOMATSUBARA Kazuo, compte-rendu du cinéma d'animation au Forum des Images, Tôei Anime Fair 2000, Internet ; INTERVIEW : Marie-Laure DOUGNAC (la voix de Tam dans *Cat's Eye*) ; ANIMATION : *Utena la fillette révolutionnaire*, *Serial Experiments Lain* ; MANGA : *Angel Sanctuary* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Goldorak, *Soul of Chogokin*, Salon de la maquette 2000 ; huit fiches techniques et un double poster de *Rurôni Kenshin* !



(84 pages) Cartoonist Toulon 2000, MIP News, Internet ; INTERVIEW : Bernard TIPHAINE (la voix de Philéas Fog dans *Le Tour du monde en 80 jours*), KAWAMOTO Toshihiro, KINOSHITA Sayoko ; ANIMATION : le dernier film de *Détective Conan*, le film de *Card Captor Sakura*, mythes et mythologie européens dans l'animation japonaise ; MANGA : *Gunnm* (1), portrait de YUKI Kaori ; JEUX VIDÉO : *Saga Frontier II* ; huit fiches techniques et un double poster d'*Il était une fois... l'espace* !



(100 pages) Forum des images, Singapour - Hong-Kong, Cannes 2000 ; INTERVIEW : Naïké FAUVEAU, Pic-Pic et André, JEAN BARBAUD, SERGE BROMBERG ; ANIMATION : Anime Grand Prix japonais 2000, *Très Cher Frère* (2), *Gundam Wing* (1), cinéma et animation japonaise ; MANGA : *Ayasi no Ceres*, *Gunnm* (2) ; DROITS DÉRIVÉS : le jeu vidéo *Grandia*, Mondial de la miniature 2000 ; huit fiches techniques et un double poster de *Card Captor Sakura* !



(100 pages) Annecy 2000, Forum des images, Japan Expo ; INTERVIEW : Évelyne GRANDJEAN, IKUHARA Kunihiko, Laurent FISCHER ; PORTRAIT : René LALOUX ; ANIMATION : Cartoon.com, *Digimon*, *Blue 6*, *Gundam Wing* (2), Le film d'*Escaflowne*, Le troisième film de *Pokémon* ; MANGA : *Vagabond* ; DROITS DÉRIVÉS : le jeu vidéo *Tech Romancer*, jouets de *Cobra*, *Digimon* et la collection Popynica ; huit fiches techniques et un double poster de *Tarzan* !

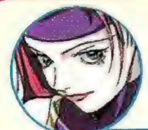
(100 pages) INTERVIEW : Éric ETCHEVERRY, Myung-Ho LEE, *Belphégor*, *La Petite sirène 2* ; ÉVÉNEMENT : Folimage, Wendy TILBY & Amanda FORBIS, Hiroshima ; PORTRAIT : Paul GRIMAULT, ASAMIYA Kia ; ANIMATION : *Titan A.E.*, Don BLUTH, *El Dorado*, *Silent Möbius*, résultats de l'AGPF ; MANGA : *Gunnm* (3), *One Piece* ; JEUX VIDÉO : *Vagrant Story*, *Animelo*, *Lupin III* ; DROITS DÉRIVÉS : les maquettes de *Gasaraki* ; huit fiches techniques et un double poster d'*El Dorado* et KAKINOUCHI Narumi !



(100 pages) INTERVIEW : Joëlle FOSSIER (la voix d'Électra), HARADA Hiroshi, MORIMOTO Kôji, Bill PLYMPTON, Claire WENDLING, June FALKENSTEIN, JE SUIS BIEN CONTENT ; ÉVÉNEMENT : BD Expo 2000, Comicfest ; PORTRAIT : Omer BOUCQUET, Le studio TRON ; ANIMATION : *Dinosaure*, *Chris Colorado*, *Perfect Blue*, *Cat's Eye* et le second film de *Card Captor Sakura* ; MANGA : *GTO* ; JEUX VIDÉO : *Dragon Quest*, YÛKI Nobuteru ; huit fiches techniques et un double poster de *Dinosaure* et *Cat's Eye* !



(100 pages) INTERVIEW : Les frères BRIZZI, YÛKI Nobuteru ; ÉVÉNEMENT : Cartoonist Brest, Sitges 2000 ; PORTRAIT : Walter LANTZ ; ANIMATION : *Blood, the last vampire*, *Robinson et Cie*, *Chicken Run*, *Pokémon 2*, *Oja majô Doremi*, *Histoire de fantômes chinois* ; REPORTAGE : Le doublage, Naru taré ; MANGA : *Handsome na kanojo*, *Dragon Quest* ; JEUX VIDÉO : Enquêtes policières sur console ; PRODUITS DÉRIVÉS : Lettre au Père Noël ; huit fiches techniques et un double poster de *Pokémon 2* et *Fantasia 2000* !



(100 pages) Salon de l'Imaginaire, Festival du Film d'Aubagne, Aubervilliers ; INTERVIEW : Christophe LEMOINE (la voix de Cartman), NOAM, Nick PARK et Peter LORD, Luca RAFFAELLI, Animax ; PORTRAIT : Ray HARRYHAUSEN ; ANIMATION : *Futurama* (2e saison), *Nazca*, *Les Razmoket à Paris*, *Shamanic Princess*, *Fifi Brindacier* ; MANGA : *Gokinjo monogatari* ; DROITS DÉRIVÉS : *Ken le survivant*, les nouvelles Walkyries ; JEUX VIDÉO : La saga *Final Fantasy* ; huit fiches techniques et un double poster de *Chicken Run* !



(100 pages) Festival BD d'Angoulême ; INTERVIEW : Isabelle GANZ (la voix de Zia), Jacques COLOMBAT, ASAMIYA Kia ; PORTRAIT : Alexander PETROV ; ANIMATION : *Kuzco*, *Manie manie*, *Sakura Taisen*, l'âge d'or des mastodontes ; MANGA : *Asatte dance* ; DROITS DÉRIVÉS : Le salon du jouet 2001, *Final Fantasy* ; JEUX VIDÉO : *Sakura Taisen*, *Lodoss War - The advent of Cardice* ; huit fiches techniques et l'affiche de *Kuzco* !

**Je commande les anciens numéros suivants :**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ❑ n° 17 : 25 F | ❑ n° 27 : 30 F | ❑ n° 41 : 30 F | ❑ n° 48 : 30 F | ❑ n° 54 : 30 F | ❑ n° 60 : 30 F | ❑ n° 66 : 35 F |
| ❑ n° 18/19 : 30 F | ❑ n° 28 : 30 F | ❑ n° 42 : 30 F | ❑ n° 49 : 30 F | ❑ n° 55 : 30 F | ❑ n° 61 : 30 F | ❑ n° 67 : 35 F |
| ❑ n° 20 : 25 F | ❑ n° 36 : 30 F | ❑ n° 44 : 30 F | ❑ n° 50 : 30 F | ❑ n° 56 : 30 F | ❑ n° 62 : 30 F | ❑ n° 68 : 35 F |
| ❑ n° 21 : 25 F | ❑ n° 37 : 30 F | ❑ n° 45 : 30 F | ❑ n° 51 : 30 F | ❑ n° 57 : 30 F | ❑ n° 63 : 30 F | ❑ n° 69 : 35 F |
| ❑ n° 22 : 25 F | ❑ n° 38 : 30 F | ❑ n° 46 : 30 F | ❑ n° 52 : 30 F | ❑ n° 58 : 30 F | ❑ n° 64 : 35 F | ❑ n° 70 : 39 F |
| ❑ n° 23 : 25 F | ❑ n° 39 : 30 F | ❑ n° 47 : 30 F | ❑ n° 53 : 30 F | ❑ n° 59 : 30 F | ❑ n° 65 : 35 F | ❑ H-S 3 : 39 F |

Les numéros 1 à 16, 24 à 26, 29 à 35, 40, 43, et les Hors-Série n° 1 et n° 2 sont déjà épuisés. Les frais de port sont inclus pour la France métropolitaine ; pour l'étranger et les Dom-Tom, rajouter 5 F par numéro commandé.

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________________________________

Code Postal : ______________ Ville : ______________________________

Pays : ______________________ Date de naissance : ______________________

Étranger : Règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Anime Manga Presse, à :

*Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.*

AL 70 — Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION D'ANIMELAND



10ᵉ festival national du film d'animation grand écran, Supergames 95, le *Takarazuka*, grève des doubleurs ; INTERVIEW : KITAZUME Hiroyuki ; ANIMATION : *Cutey Honey, Inspecteur Gadget, G-Gundam, Ranma 1/2* les OAV, *Tenchi Muyô, Maps, Hokuto no Ken* (chronologie) ; MANGA : *X* de CLAMP, *Appleseed* ; PRODUITS DÉRIVÉS : *Albator* ; JEUX VIDÉO Nec ; LEV : CD *heroïc-fantasy*...



(132 pages) Les 4 ans d'AnimeLand, Cartoonist 95, le Festival de Barcelone ; INTERVIEW : YÛKI Nobuteru, KOMATSUBARA Kazuo, ARAKI Shingo, AMANO Yoshitaka, Joëlle GUIGUI ; ANIMATION : *Porco Rosso, Sailormoon R, Slow Step*, OAV de MANABE, *Batman, Shurato, Tonde Bûrin, Ulysse 31, Madox 01, Magic Knight Ray-Earth, Macross, Tenshi no Tamago* ; MANGA : *Swan, Bastard !!*, HÔJÔ Tsukasa ; JOUETS : Valkyries, JdR *Sailormoon* ; JEUX VIDÉO : *Ken* ; CD : CLAMP...



Cinémanga, Annecy 95, Anime Fair Kadokawa, Anime Grand Prix français 95 ; INTERVIEW : NAKA-TSURU Katsuyoshi, Barbara TISSIER ; ANIMATION : *Gokû roi des singes, Mimi o sumaseba, Plastic Little, Macross Plus* (1), *On your Mark, You're Under Arrest, Legend of Crystania, Slayers*, Top ten des préjugés, Comiket ; MANGA : *Ranma 1/2* les derniers *manga* ; JEUX VIDÉO : *Super Robot Taisen*, Jaf'con, *DBZ UB 22*...



Les débuts de la rubrique Péritel, le salon de Barcelone ; INTERVIEW : MAEDA Minoru, KAWAMORI Shôji, SAYAMA Yoshinori, Mark LESSER ; ANIMATION : *Macross Plus* (2), dossier *Please Save my Earth*, dossier *Cobra*, les femmes au masculin, l'explosion au cinéma (compte-rendu des sorties cinéma en France) ; PRODUITS DÉRIVÉS : Jouets & *Carddass*, jeu de rôle *Project A-Ko*...



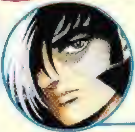
INTERVIEW : Portrait de KOMATSUBARA Kazuo, KITAZUME Hiroyuki, *Crying Freeman* de Christophe GANS, Dorothée JEMMA (la voix de Madoka) ; ANIMATION : *Toy Story, Dragon Ball GT, Wallace et Gromit, Le monde est un grand Chelm, Kamui no Ken, City Hunter*, censure dans l'*anime* et le *manga* ; MANGA : dico mytho (1), *Mother Sarah*, la fin de *Ranma 1/2*, spécificités du *manga* (1) ; Salon du Jouet 96...



18ᵉ Anime Grand Prix japonais, un rédacteur expatrié en Angleterre ; INTERVIEW : KOMATSUBARA Kazuo et Cartoonist 96, Jean-Claude MONTALBAN ; ANIMATION : *Gun Smith Cats, Gundam the 8ᵗʰ MS Team, Yû Yû Hakusho, Midnight Eye Gokû, Ninja Scroll, Eightman After*, Portrait de KAWAJIRI Yoshiaki, les limites des auteurs japonais ; MANGA : dico mytho (2), *Record of Lodoss War* ; JOUETS : *Gargoyles*, Anime FX Fanzine Awards 95...



INTERVIEW : IZUBUCHI Yutaka, Magali BARNEY (la voix d'Akane) ; ANIMATION : festivals Durbuy et BD Expo, dossier sur *les Mystérieuses Cités d'or* suivi d'une interview de Bernard DEYRIÈS, MIYAZAKI et *Lupin III*, la Mort dans *Nadia*, Paper Idol (1), *Tenchi Yôkoso Yôko* ; MANGA : *Rough* d'ADACHI Mitsuru, *Doraemon*, FUJIO Fujiko, dico mytho (6) ; JOUETS : Les jouets de Noël, la suite du *manga Tenchi Muyo* (3ᵉ épisode) et huit fiches techniques...



INTERVIEW : TERASAWA Buichi, Marie-Laure BENESTON (la voix de Ronny) ; ANIMATION : *Cobra* le film, *BlackJack* le film, *le Bossu de Notre Dame*, dossier sur *les Héros de la galaxie* (1), le premier film de *Galaxy Express 999*, *la Bible* de TEZUKA Osamu, Paper Idol (2) ; MANGA : *BlackJack*, dico mytho (7) ; JOUETS : Les nouveautés de Noël ; la suite de *Tenchi Muyo* (4ᵉ épisode) et huit fiches techniques...



4ᵉ Anime Grand Prix français 97, BD Expo 97 ; INTERVIEW : TAKADA Akemi, TANIGUCHI Jirô, Luq HAMET (la voix de Ranma) ; ANIMATION : Kadokawa Anime Fair, *Détective Conan*, les Poseurs : Comment réaliser son dessin animé (1ʳᵉ partie), *Mr Mumble* le *City Hunter* hong-kongais ; MANGA : *Family Compo* de HÔJÔ Tsukasa, dico mytho (14) ; introduction au maquettisme ; huit fiches techniques et un mini-manga de *Détective Conan* à détacher !



(100 pages) INTERVIEW : Brigitte LECORDIER (la voix de Gokû enfant), visite chez Marina productions ; ANIMATION : *Hercule, la Belle et le Clochard, Dragon Ball GT, Un vent nommé amnésie, Robin des bois, Macross Plus* le film, *Spawn* le film et le D.A., l'animation récompensée au Japon : ANNO et MIYAZAKI, *le Continent du vent*, Comic Market, piloter un *mecha*, les Poseurs (2ᵉ partie) ; MANGA : *Kyûkyoku Chôjin R*, les SD ; maquettes (2ᵉ partie) ; huit fiches techniques...



Un dossier inédit sur ÔTOMO Katsuhiro ; nouveauté : voyage sur Internet ; INTERVIEW : KAWAJIRI Yoshiaki, Hervé REY (la voix de Jean dans *Nadia*) ; ANIMATION : *Anastasia* : concurrent de Disney ?, *Windaria, Memories, Steam Boy* le prochain film d'ÔTOMO, Cartoombria ; MANGA : *Hyper Police*, dico mytho (15) ; PRODUITS DÉRIVÉS : Maquettes (3ᵉ partie), jeux vidéo ; huit fiches techniques et un triple poster *Ghost in the Shell* !



INTERVIEW : NAKAMURA Takashi, Céline MONSARRAT (la voix de Bulma), entretien avec ÔTOMO Katsuhiro ; Internet ; ANIMATION : hommage à KONDÔ Yoshifumi, *Robot Carnival* et *Manie Manie* les films à *sketches*, *Gargoyles* la super série américaine, Les Poseurs (3ᵉ partie) ; MANGA : Hommage à ISHINOMORI, dico mytho (16) ; le salon du jouet 98 ; huit fiches techniques et un double poster de *Gargoyles* !



INTERVIEW : Mˡˡᵉˢ HANABUSA et SANAZAKI (*Gwendolyne*), Patrick GUILLEMIN (la voix de Daffy Duck) ; ANIMATION : *Mon voisin Totoro*, le chef d'œuvre de MIYAZAKI Hayao, *Good morning Althea, Lady Oscar*, Les Poseurs (5ᵉ partie) ; MANGA : *Wahhaman* un mec en or, dico mytho (17) ; salon de la maquette 98 ; huit fiches techniques *et un triple poster Blue Seed* !



Un numéro spécial foot avec toutes les séries sur ce sport (*Olive et Tom, L'école des Champions*...), le football au Japon ; INTERVIEW : TAKADA Akemi ; ANIMATION : *Bounty Dog, Bambi* en vidéo, le roman de *Kaze no Tairiku*, Les Poseurs (6ᵉ partie) ; MANGA : dico mytho (18) ; PRODUITS DÉRIVÉS : Le salon du jouet japonais ; huit fiches techniques et un double poster de *Tenchi Muyo* et *El Hazard* !



INTERVIEW : Mathias KOZLOWSKI (la voix d'Olivier Aton), ÔHATA Koichi (*mecha designer* de *Gunbuster* et *Macross II*), portraits de Jean-Yves RAIMBAUD et HIDAKA Noriko ; ANIMATION : *Gunbuster, Godzilla*, les coulisses d'*Hercule*, Les Poseurs (8ᵉ partie) ; MANGA : dico mytho (20), la fin de *Sailormoon* le *manga* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Modèles réduits pour grands collectionneurs (5) ; huit fiches techniques et un double poster de *Yû Yû Hakusho* !

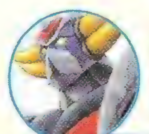



**Hors-Série n° 3 Spécial Studio Ghibli** : (132 pages)

INTERVIEW : SUZUKI Toshio, Stephen ALPERT, MIYAZAKI Hayao, ANDÔ Masashi, TAKAHATA Isao, David ENCINAS, ÔTSUKA Yasuo ; PORTRAIT : MIYAZAKI Hayao, TAKAHATA Isao, KONDÔ Yoshifumi, ÔTSUKA Yasuo ; ANIMATION : *Princesse Mononoke*, comparatif *Princesse Mononoke / Nausicaä, Laputa, Mon voisin Totoro, Kiki delivery service, Porco Rosso, On your mark, Hotaru no haka, Omohide poroporo, Pompoko, Mimi o sumaseba* ; DIVERS : Présentation du studio Ghibli, actualité du studio Ghibli, Ghibli au cinéma ; CADEAU : l'affiche de *Princesse Mononoke* !

Pour vous abonner reportez-vous à la page 129

# Anciens



5ᵉ Anime Grand Prix français, *Small Soldiers*, Internet ; INTERVIEW : Bruno René HUCHEZ, Anabelle ROUX (la voix de Georgie) ; ANIMATION : Les vingt ans de *Goldorak, South Park*, Festival de Bourg en Bresse, *Excalibur*, Les Poseurs (9ᵉ partie) ; MANGA : *Z-Man, Clover* ; PRODUITS DÉRIVÉS : *Goldorak* à collectionner ; huit fiches techniques et un double poster de *Vampire Hunter* et *Goldorak* !



BD Expo, Internet ; INTERVIEW : Gill LAURENT (la voix de Rick Hunter) ; ANIMATION : *FourmiZ, Mulan, Gunbuster* (les bases scientifiques), *Vampire Miyu*, la fin d'*Evangelion*, les films japonais de l'été, Les Poseurs (10ᵉ partie) ; MANGA : *Kamen Rider* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Modèles réduits pour grands collectionneurs (6) ; huit fiches techniques et un double poster d'*Escaflowne* !



(100 pages) INTERVIEW : Pierre LAMBERT, Virginie LEDIEU (la voix d'Athéna), portrait de Bill PLYMPTON ; ANIMATION : Bourg en bresse, *Calamity Jane, Dirty Pair, Prince d'Egypte, Kirikou et la Sorcière*, MIP news, *Animation Wars, Tôkyô Babylon, Spawn*, les enquêtes du Pingouin Masqué ; MANGA : *Ashita no Joe*, Narumi KAKINOUCHI, la *Dirty Pair* d'Adam WARREN, dico mytho (21) ; PRODUITS DÉRIVÉS : Entretient avec des chevaliers ; huit fiches techniques...



La France s'anime, Internet ; INTERVIEW : Emmanuel CURTIL (la voix de Simba) ; ANIMATION : *1001 Pattes*, Disney le *Roi Lion 2* et la *Belle et la Bête 2*, *les Ailes d'Honnéamise*, dossier *Magical Girls* et compagnie ; MANGA : *Ashita no Joe* (2ᵉ partie) ; PRODUITS DÉRIVÉS : DVD comment ça marche ?, *Great Mazinger* ; huit fiches techniques et une affiche de *1001 Pattes* !



*Princesse Sarah* les films *live*, Internet ; INTERVIEW : Thierry BERTHIER de Génération Albator, Aurélia BRUNO (la voix de Charlotte) ; ANIMATION : *Albator, Princesse Sarah, Razmoket, Crocus* (les lutins de l'espace), *Minky Momo, L'ombre d'Andersen, Une Vie Nouvelle* ; MANGA : *Rurôni Kenshin* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Salon du jouet 99 à Villepinte ; huit fiches techniques et un double poster de *Queen Emeraldas* !



(100 pages) Compte-rendu de la Berlinale, Internet ; INTERVIEW : TAKEUCHI Naoko, Roger CAREL (la voix d'Astérix et de Maestro) ; ANIMATION : *Jin Rôh, Gundam, Blue Seed, Dr Katz, War Planets, Creamy*, portrait de MIKIMOTO Haruhiko ; MANGA : *Slam Dunk, Akira* les dix ans, *Shirame Shô* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les dioramas (rubrique maquettes) ; huit fiches techniques et un double poster de *Slayers* !



(84 pages) INTERVIEW : Danièle DOUET (la voix de Laura) ; ANIMATION : portrait de NAMIKI Takashi et de ÔTSUKA Yasuo, *Batman 2000, the Gundam 08ᵗʰ MS Team, Card Captor Sakura, Très Cher Frère* (1), *Gall Force* (1ʳᵉ partie), *Dirty Pair Flash* ; MANGA : *Dragon Half* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les maquettes *Gundam* ; huit fiches techniques et un triple poster de *Ken le survivant* !



(84 pages) Cartoonist 99, MIP news ; INTERVIEW : MIKIMOTO Haruhiko, Olivier KOROL (la voix de Sonic) ; ANIMATION : *Le Tombeau des lucioles, The Spirit of Wonder, Emi Magique, Le Château des singes* ; MANGA : *Ôdo no inu, Shôjo kakumei Utena* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les jouets de collection (1ʳᵉ partie années 70/80) ; huit fiches techniques et un triple poster de *Conan le fils du futur* !



(100 pages) Annecy 99, Anime Grand Prix japonais, Original Vidéo Amateur ; INTERVIEW KERYLENE (la voix de Milady dans *Sous le signe des Mousquetaires*), MORIMOTO Kôji ; ANI *Il était une fois... l'espace, Fashion & Fancy Lala, Akira, City Hunter* TV Special *Experiment Lain* ; MANGA : *Yawara, Pineapple Army, Master Keaton* ; PRODUITS DÉRIV jouets de collection (2ᵉ partie : années 80/85), salon de la miniature et huit fiches techn




# 10 ans, ça se fête !

*A cette occasion, AnimeLand vous propose :*

**Son site en ligne**

*Rejoignez-nous vite ! Plein de surprises, et d'infos sur :*

**www.animeland.com**

*de voir* **Mes Voisins les Yamada**

*à partir du 4 avril (sortie nationale)*

*une* **Gloubi-Boulga Night**

*5 h de projection nostalgie :*

*Montpellier le 20/04/2001*

*Toulouse le 21/04/2001*

*Paris le 27/04 et 28/04 (sous réserve)*

*de nous rencontrer au* **Cartoonist Toulon**

*à la Salle Puget le 27, 28 et le 29 Avril à Toulon*






CIN & SCEN® ÉVÉNEMENT ET COMMUNICATION

ocean Films DISTRIBUTION



# Avril

**Le 19e Festival International de Cinéma Jeune Public de Laon** (3 au 13 avril) propose une sélection internationale de films d'animation pour les jeunes. Carte blanche à Raoul SERVAIS, exposition, projections de *Princes et Princesses, Le Petit manchot, Pettson et Picpus, La Reine des neiges* et de courts métrages réalisés par des enfants sont au programme, ainsi qu'une séance spéciale sur les débuts du cinéma italien ponctué d'avant-premières. Rens. : *festival.cinema.laon@wanadoo.fr* – *www.laonfilmfest.com* ou *www.yeac.net*

**La 5e rencontre « on tourne les pages »** organisée par le cinéma Jean Eustache de Pessac (Gironde) se déroulera du 28 mars au 3 avril avec comme thème « l'Extrême-Orient, de l'écrit à l'écran ». Au programme : *Mes Voisins les Yamada, Le Tombeau des Lucioles, Ghost in the shell, Crying freeman, Perfect Blue, Baby Cart : le territoire des démons* et *Jin-Roh*. Rens. : 05 56 46 00 96 ou *cine.eustache@wanadoo.fr*

**Écrans Japon**, Confrontation 37 à Perpignan (30 mars au 6 avril), avec de nombreux films japonais, américains et français pour mieux comprendre le Japon. Concernant l'animation japonaise seront présentés *Le Tombeau des Lucioles, Princesse Mononoké, The Hakkenden, les Héros de la galaxie, Kenshin le vagabond, DNA Sight, Goldorak, The cockpit, Armitage III, Arion, Galaxy Express 999, Sayonara Galaxy Express* et *Manie Manie*. Palais des Congrès, Place Armand Lanoux à Perpignan. 35 F la séance. Rens. : 04 68 34 09 39 ou *jvigo@univ-perp.fr*

Un **stage de cinéma d'animation** est organisé par l'AFCA en collaboration avec La Falep du Gers et La Ménagerie du 9 au 13 avril. L'effectif ne devra pas dépasser vingt personnes (hébergées dans un gîte rural, au Brouilh Monbert) et le stage inclut réalisation d'un dessin animé en 16 mm, techniques vidéo, illusions d'optique, le tout ponctué d'interventions sur l'histoire du cinéma d'animation. Renseignements et inscriptions : Marc SCOPEL au 05 62 60 64 30.

L'**Esprit BAKSHI** à la Bibliothèque Publique d'Information du centre Pompidou (Cinéma 2) le mercredi à 12 h 30 et 20 h avec *Flipper city* le 18 avril, *Tygra, la glace et le feu* le 25 avril, *American Pop* le 9 mai, *Beavis et Butt-Head se font l'Amérique* le 16 mai, *L'Impitoyable lune de miel* le 23 mai et *South Park le film* le 30 mai. Renseignements : 01 44 78 43 64.

*Tygra, la glace et le feu* ©DR

À l'occasion de **Cartoonist Toulon** qui se déroulera du 27 au 29 avril, des forfaits comprenant l'hébergement, le transport et l'entrée au salon sont déjà disponibles. Pour toute réservation et information : *www.shibuya-travels.fr.st* ou 06 61 49 87 98. Programmes et invités : *wwwcartoonist-france.com.*

Un événement sensationnel attend les nostalgiques de la période 1976 à 1987 avec la **Gloubi Boulga Night**. Des extraits des émissions jeunesse de notre enfance et des tas de surprises vous attendent à partir du mois d'avril : le 20 au Zénith de Montpellier, le 21 au Zenith de Toulouse, le 27 au Grand Rex à Paris. Rens. : *www.gloubiboulganight.com*

Du 16 mars au 15 juillet se tient à la Salle Saint-Jean de l'Hôtel de Ville de Paris une exposition consacrée au cinéma d'animation russe : Les contes de Youri NORSTEIN et Franceska YARBOUSOVA ou la genèse d'un film. Ouvert du mardi au dimanche de 11 h à 19 h

Le **8e Festival BD de Perros-Guirec** (21-22 avril) : invités, stands de vente, dédicaces, expositions, fanzines, vente aux enchères… Rens. : 02 96 49 02 45 ou *bd.perros-guirec@wanadoo.fr*

Redécouvrez **Casimir** dans un salon multi-collection qui se tiendra du 31 mars au 1er avril dans la salle des fêtes de La Ferrières-en-Brie.

Le **13e Festival national du Film d'animation d'Auch**, organisé par l'AFCA, aura lieu du 25 au 29 avril. De nombreux programmes en compétition et hors-compétition, ainsi que des événements parallèles (rétrospectives, expositions, rencontres). Une table ronde est prévue autour de l'initation des enfants au cinéma d'animation, mais aussi un colloque sur « la production de longs métrages d'animation en France », des démonstrations techniques avec Florence MIAILHE. Rens : *www.afca.asso.fr/festival*




# Mai

Le Forum des Images propose dans le cadre des **Rendez-vous Jeune Création** une rencontre avec l'Association Française du Cinéma d'Animation avec le thème **« Comment faire un film d'animation »** le 22 mai de 15 h à 17 h 30. Animé par Mikhal BAK et Olivier CATHERIN de l'AFCA, ce rendez-vous permettra au public et aux professionnels de mieux comprendre l'animation, ses spécificités et ses contraintes. Sept courts métrages seront diffusés ; trois films de jeunes réalisateurs indépendants : *Le Cycle, Another Time, L'audition* ; un film étudiant : *Géraldine* ; et enfin trois films professionnels : *Yaourts mystiques, La Leçon de choses* et *Le Cyclope de la Mer*. Entrée 15 F. Rens. : 01 44 76 63 48 ou *www.forumdesimages.net*

**Carte Blanche à Jacques-Rémy Girerd et Folimage** pour le Rendez-vous du cinéma d'animation le 18 mai au Forum des Images aux Halles à Paris.

## Calendrier

### AVRIL

- **7 au 8 avril :** **BD Mania**, le salon de la BD de Moret sur Loing .
- **14 avril :** ***Brisby et le secret de Nimh*** de Don BLUTH au Forum des Images, Après-midi des enfants à 15 h.
- **14 avril :** **La science fiction dans le *manga* : les robots** à la FNAC de Noisy-le-Grand de 14 h 30 à 17 h 30. Dédicace de KARA pour son premier album, *Gabrielle*.
- **17 avril :** **Carte Blanche** à Jacques DROUIN, à l'Animathèque, 19 h 30, Espace Kodak - 26 rue Villiot - Paris (XIIe)
- **à partir du 20 avril :** **Gloubi Boulga Night** le 20 à Montpellier, le 21 à Toulouse, le 27 à Paris.
- **21 au 22 avril :** **8e Festival BD de Perros-Guirec.**
- **25 au 29 avril :** **13e Festival national du Film d'animation d'Auch.**
- **26 avril :** **RDV de l'animation** au Forum des Images, carte blanche à Raoul SERVAIS à 19 h.
- **27 au 29 avril :** **Cartoonist Toulon.**

### MAI

- **15 février au 10 mai :** Inscriptions au **concours de TV-up**, la web TV, sur *www.toons-up.com* Réalisation à envoyer d'ici le 10 mai.
- **à partir du 4 mai :** **Gloubi Boulga Night** le 4 mai à Lille, le 11 mai à Strasbourg, le 12 mai à Nancy, le 18 mai à Caen, le 19 mai à Nantes, le 23 mai à Lyon.
- **18 mai :** **RDV de l'animation** au Forum des Images, carte blanche à Jacques-Rémy GIRERD à 19 h.
- **22 mai :** **Rendez-vous jeune création** au Forum des images.

### JUIN

- **à partir du 1er juin :** **Gloubi Boulga Night** le 1er juin à Genève, le 8 juin à Grenoble, le 9 juin à Marseille…
- **2 au 4 juin :** **Convention de l'Epita** à Paris.
- **4 au 9 juin :** **Festival d'Annecy 2001**, capitale mondiale de l'animation.
- **14 au 17 juin :** Le **Festival BD de Sierre** propose un concours de BD sur le thème de la science (à rendre avant le 21 avril au Concours Nouveaux Talents festival BD'01 - Case Postale 200 - CH-3960 Sierre - SUISSE). *www.bdsierre.ch*
- **22 au 24 juin :** **4e Festival BD Côte d'Azur à Antibes**, Juan-les-Pins.
- **30 juin au 1er juillet :** **Japan Expo** à l'Espace Austerlitz, Paris.

## PEUR DE RATER UN NUMÉRO ?

# ABONNEZ-VOUS !

## POUR 10 NUMÉROS... DONT UN GRATUIT !

Dans le prochain numéro d'AnimeLand qui sortira le 7 mai 2001, retrouvez :

- Des interviews de TAKAHATA Isao (réalisateur de *Mes voisins les yamada*) et de NIHEI Tsutomu (auteur de *Blame*)
- Une présentation du travail des étudiants de l'école d'animation parisienne : Les Gobelins
- Les Chroniques du Chevalier Héroïque, La série TV de *Lodoss*
- Un portrait de HABARA (dessinateur de *Dancougar*)
- Le nouveau Vampire Hunter D
- Et toutes vos rubriques habituelles

DÉJÀ 10 ANS !

LODOSS TO SENKI - CHRONICLES OF THE HEROIC KNIGHT © MIZUNO - MOMOYASHIKI / GROUP SNE / KADOKAWA

Pour commander les anciens numéros reportez-vous aux pages 124-125

❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les 10 prochains numéros dont un gratuit à partir du mois de : ____________
au prix de 315 F pour la France métropolitaine et 360 F pour l'étranger et les Dom-Tom.

❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les 5 prochains numéros à partir du mois de : ____________
au prix de 175 F pour la France métropolitaine et 200 F pour l'étranger et les Dom-Tom.

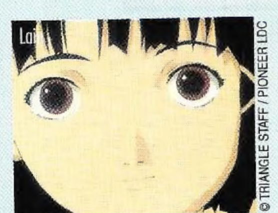
❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Code Postal : ____________ Ville : ____________
Pays : ____________ Date de naissance : ____________

Étranger : règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Anime Manga Presse, à :

*Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.*

AL70 — Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment.
Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes seuls destinataires.

## France




◆ Canal + prévoit pour les prochains mois quelques rendez-vous avec l'animation japonaise. Tout d'abord une nuit *manga* le 7 juin avec *Jin-Roh, Perfect Blue* et le lancement de la série *Serial Experiments Lain*. Également programmé, la rediffusion, en clair, cet été de *Cowboy Bebop* à 18 h 00 tous les jours.




◆ Déclic Images prévoit de sortir *Outlanders*, l'unique OAV adaptée du *manga* de MANABE Jôji, ainsi que *Time Bokan*, une série d'OAV tirée d'une longue série culte de Tatsunoko. En préparation aussi pour les prochaines semaines, *Gensô Maden Saiyûki*, une série TV très récente basée sur la légende du Roi des Singes.

◆ L'éditeur annonce par ailleurs d'autres séries nostalgiques à venir : *Heidi* et *Samouraï Pizza Cats*.

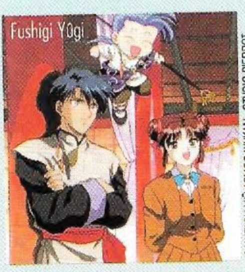
◆ En plus de sortir les épisodes TV de *Saint Seiya* (*Les Chevaliers du Zodiaque*) en DVD, Manga Power prévoit de ressortir les films sur ce même support. Par contre, on ne sait toujours pas quand tout ceci sera disponible




◆ IDP va ressortir en vidéo *Bouba le petit ourson*, une série tirée d'un roman classique produite en 1977 par Nippon Animation (vue en France sur France 3).




◆ En plus des nombreuses rééditions, Manga Vidéo réalise actuellement le doublage de nouveaux titres de son catalogue qui sortiront prochainement. Parmi eux, le film de *Macross II*, Angel Cop, Devilman et surtout la formidable série néo-rétro *Giant Robo*.




◆ Dynamic Visions a acquis les droits de la série TV de *Fushigi Yûgi*. Aucune date de sortie n'est pour l'instant programmée.

◆ Après *Corto Maltese* en octobre prochain sur nos écrans, nous retrouverons un autre héros de la BD : *Bécassine* ! Prévu pour Noël 2001, ce long métrage produit par Les Armateurs et réalisé par Philippe VIDAL donnera la voix de Murielle ROBIN à la célèbre Bécassine.

◆ Ex Machina participe à la réalisation d'un clip pour NTM dans lequel les chanteurs apparaissent sous forme virtuelle. Bientôt sur M6 !

◆ Glénat devrait sortir bientôt un des nombreux *manga* existant sur *Pokémon*.

## Japon




◆ Y aura-t-il une nouvelle série de *Vandread* ? C'est fort possible, au vu du succès du dessin animé l'année dernière.

◆ Après une première OAV, *Z.O.E.* (*Zone Of Enders*) tiré d'un jeu des créateurs de *Metal Gear Solid* va faire l'objet d'une série TV.

◆ C'est le 20 juin que sortira le film de *Ah ! My Goddess* en DVD.

◆ C'est HONDA Toshiyuki (*Tôkyô Babylon, Shin Kujaku-Oh*) qui signera les musiques de *Metropolis*, le film de RINTARÔ adapté de l'œuvre de TEZUKA.

◆ NAKAZAWA Kazuto, le *character designer* de *El Hazar,* a pris en charge les dessins et l'animation du dernier film de *Digimon 02*, sorti au Japon au Tôei Anime Fair.

◆ *Gensô Maden Saiyûki* fera partie du programme du prochain Tôei Anime Fair de l'été 2001.




◆ *Majo no takkyûbin* (*Kiki's delivery service*) sera le prochain long métrage du studio Ghibli qui sortira en DVD en juin. Ce dernier devrait contenir, au minimum, en plus de la VO, une piste audio et un sous-titrage anglais.

## États-Unis

◆ *The Emperor's New Groove* (*Kuzco l'Empereur Mégalo*) sortira en DVD le 1er mai prochain. Deux éditions sont prévues, une standard et une *collector.*

◆ Les suites des classiques Disney fonctionnent plutôt bien et se prépare actuellement une suite au *Bossu de Notre Dame.*

◆ *Bastard* arrive en DVD. Tous les épisodes seront réunis sur un même disque le 19 juin prochain.




◆ Le téléfilm *Kenji no Haru* racontant la vie du célèbre poète MIYAZAWA Kenji sortira en DVD le 27 mai sous le nom de *Spring & Chaos*. Surprise, il contiendra un sous-titrage français, alors que ce dessin animé est totalement inédit chez nous.

◆ ADV s'apprête à sortir la série TV de *Robotech* en DVD.

◆ Le film en prise de vues réelles *Avalon* de OSHII Mamoru (*Ghost in the shell*) devrait être distribué dans les prochains mois aux États-Unis par Miramax.

# TONKAM SERVICE VPC



**Attention ! Les prix indiqués sont des prix à l'unité en francs français. Tous nos prix et références sont mentionnés sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles.**
**Tous nos articles sont des originaux provenant du Japon. Tonkam ne fait aucune importation de livres japonais édités à Hong Kong.**

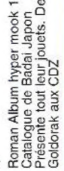
**TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.**

**• À RETOURNER À : TONKAM SERVICE V.P.C BP 17 93101 MONTREUIL CEDEX TEL 01 48 18 13 92**

## Art Books




Roman Album hyper mook 10. Catalogue de Badai Japon Présente tout leur jouets. De Goldorak aux CDZ






Card C. Sakura Cheerios 2 Animé Illust. 190F





Aphère Atmosphere de Yui Toshiki 190F





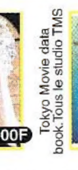
Blood the last Vampire. Photos Illustrations




Romance Symphonie Chico Saito




Tokyo Movie data book.Tous le studio TMS




Fushigi Illustrations Vol. 1




Fushigi Illustrations Vol. 2




Sakura Film 2 Images et dessins




Sakura Illust 2 Clamp

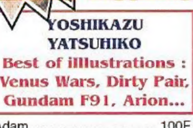



Loose soxks Illustrat fripone. U-Jin








**YOSHIKAZU YATSUHIKO**
**Best of illlustrations : Venus Wars, Dirty Pair, Gundam F91, Arion...**

- Adam ........ 100F
- AIC ........ 295F
- Akira Club ........ 350F
- Alpha de Yoshiyuki Sadamoto . 285F
- Uténa Art of ........ 265F
- Uténa this is animation ... 220F
- Aria Shimizu Reiko ...... 160F
- Atsuko Ishida 2 ........ 210F
- Blue submarine 6 Gaphical 210F
- Bome Bishojo ........ 250F
- Boogies Pop illustration ... 295F
- Blood The Last Vampire. . . 230F
- Bubble Gum 2040 Perf ... 315F
- Black Jack Illustrations ... 230F
- Brain Powerd. ........ 170F
- Der Mond (VO) ........ 315F
- Devilman Lady ........ 210F
- Eccelente de Mutsumi Inomata 200F
- Escaflowne the movie .... 190F
- Eve ........ 100F
- Evangelion iron M Visual . . 155F
- Evangelion iron M story ... 180F
- EvangelionE-mono ...... 155F
- Exist Okasaki illust ...... 260F
- God Minami Osaki. ...... 135F
- Gate Keepers Encyclopedia125F
- Gasaraki Film Book Vol.1 . 160F
- Gasaraki Film Book Vol.2 . 160F
- Ghibli Roman Album ...... 70F
- Gundam F91 / 100% ..... 125F
- Intron Dépot 1 ........ 245F
- Intron Dépot 2 Blade ..... 295F
- Jin-Roh Behind ........ 250F
- Kenji Goto Illustration .... 200F
- Kazuma Kodaka illust. .... 230F
- Kei Toume Coffret illust ... 345F
- Kei Toume illust ........ 295F
- Kenichi Sonoda Art Works . 260F
- Konami all products ..... 190F
- Lupin in Wonderland ..... 180F
- Lost Angel ........ 170F
- Mamoru Yokota art ...... 230F
- Mystic Dragon ........ 220F
- Mechanical design works. . 240F
- Misty Orb ........ 200F
- Metal Gear Solid Illust. ... 505F
- Narumi Kakinouchi (Myu). . 200F
- Neutral ........ 200F
- Oppo de Miuchi Hayase . . 230F
- Orphen Illustrations ...... 210F
- Range Murata 0,5 ....... 365F
- Rouge Wing Millenium. ... 265F
- Rasen Kaimu Tashibana . . 190F
- Sakuya ........ 180F
- Sai de Mutsumi Inomata . . 240F
- Sakura War illust. (1) ..... 200F
- Sakura War illust. (2) ..... 210F
- Sakura War OVA Fan (1) . . 190F
- Sakura War OVA Fan (2) . . 190F
- Slayers illustrations (1) ... 210F
- Slayers / Vol. 2 (Dra-mata) 210F
- Slayers Motion picture ... 150F
- Spriggan The Movie ..... 315F
- Steam Detective TV anime 275F
- Super Robot Génération . . 220F
- Seraphic Feather illust. ... 295F
- Sunrise animé 2001 ...... 190F
- Sakura Illust. 2 Clamp .... 200F
- Taiyo Matsumoto 101 .... 260F
- Tarot World Tooko Miyagi. . 125F
- Vampire Hunter D ....... 400F
- Weiz Kreuz Animédia .... 160F
- Yoshikazu Yatsuhiko C.W . 295F
- Zembu Nadesico ........ 155F

### Miyazaki/Takahata

- Art of Laputa ........ 265F
- Art of Nausicaä ........ 265F
- Art of Totoro ........ 265F
- Art of Kiki's delivery S. ... 260F
- Art of P. Mononoke ...... 290F
- Princesse Mononoke R.A . 120F
- Archives of Studio Ghibli

Vol.2 à 5 ........ 295F
- Oga Kazuo Art (décors) . . . 295F

### Art books Clamp

- Tokyo Babylon Photographe220F
- Clamp Sakura illust. 2 .... 200F
- C. C. Sakura movie 2 .... 160F
- Cheerio C. C. Sakura 2 ... 190F
- Cheerio 3 ........ 190F
- X Perfect Movie (Clamp) . . 205F
- Zéro X illustrations. ...... 360F

### Jeux Vidéo

- King of Fighters Illust. .... 230F
- Eve Lost One ........ 230F
- Kaleidoscope. ........ 195F
- Samuraï Spirits Illust. .... 210F

## MANGA EN V.F

BT'X Vol. 13




Ken Vol. 19




GTO Vol. 1




Macross 7 Vol. 7




Blame Vol. 4




Conan Vol. 26




One Piece Vol. 3




Kenshin Vol. 16




Eden Vol. 1




Ranma Vol. 31




Nausicaä Vol. 3



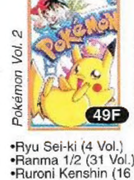

## Manga en Français

- Anime Mononoké(4 Vol.)56F
- Akira Couleur (14 Vol.) .93F
- Akira NB (6 Vol.) ...... .78F
- Appleseed (5 Vol.) .... .74F
- Astro Boy (11 Vol.) .... .40F
- Blame (4 Vol.) ...... .42F
- Black Jack (13 Vol.) ... .40F
- BT'X (13 Vol.) ...... .42F
- Bastard (21 Vol.) ..... .40F
- Capitaine Tsu. (19 Vol.) .36F
- Card Captor Sakura 8 .42F
- Chirality (3 Vol.) ..... .49F
- City Hunter (36 Vol.) ... .36F
- Clamp détectives (3 Vol.)42F
- Cobra (16 Vol.) ...... .42F
- Cowa ........ .40F
- Conan (26 Vol.) ..... .33F
- Crying Freeman (2 Vol.) 47F
- Dark Angel (5 Vol.) .... .55F
- Dark Angel 5 + Coffret .79F
- Devilman (3 Vol.) ..... .42F
- Dragon Head (10 Vol.) .45F
- Dragon Ball (42 Vol.) . .40F
- Dragon Ball new (1 Vol.)59F
- Evangélion (5 Vol.) .... .40F
- Exaxxion (3 Vol.) ..... .42F
- Fly (37 Vol.) ........ .36F
- Getter Robot (2 Vol.) . .42F
- Golden Boy (4 Vol.) ... .42F
- Gon (5 Vol.) ........ .39F
- Goldorak (4 Vol.) ..... .42F
- Gon Couleurs ....... .25F
- Goddess (16 Vol.) .... .42F
- Ghost in the Shell (2 Vol.)74F
- Gunsmith Cats (6 Vol.) .42F
- Gunnm (9 Vol.) ...... .40F
- Gunnm album (3 Vol.) . .78F
- Habitant de... (6 Vol.) . .59F
- Hunter X Hunter (8 Vol.) 33F
- Ken (19 Vol.) ....... .36F
- Katsuo (4 Vol.) ...... .42F
- Le Roi Léo (3 Vol.) .... .40F
- Pokémon (2 Vol.) ..... .49F
- Macross 7 Trash (7 Vol.)40F
- Mermaid Forest ..... .65F
- Michaël (3 Vol.) ..... .40F
- Nausicaä (3 Vol.) .... .65F
- GTO (2 Vol) ....... .45F
- Naru Taru (2 Vol.) .... .42F
- Orange Road (18 Vol.) .36F
- Orion (2 Vol.) ...... .74F
- One Piece (4 Vol.) .... .42F
- Plastic Little ...... .49F
- Raika (5 Vol.) ...... .65F
- Rampou (3 Vol.) ..... .42F
- Rayearth (Vol.1 à 4) . . .42F
- Rayearth (Vol.5 & 6) . .45F

Pokémon Vol. 2




Exaxxion Vol. 3




Yugioh Vol. 14




- Ryu Sei-ki (4 Vol.) .... .42F
- Ranma 1/2 (31 Vol.) ... .40F
- Ruroni Kenshin (16 Vol.)40F
- Seraphic Feather (5 Vol.)42F
- Sailor Moon (18 Vol.) . .40F
- Shaman king (6 Vol.) . .33F
- Sailor Moon V (3 Vol.) .40F
- Sanctuary (2 Vol.) .... .65F
- Slam Dunk (11 Vol.) ... .33F
- Saint Seiya CDZ (28 Vol.) 33F
- Spirit Of Wonder ..... .85F
- Toriyama (3 Vol.) ..... .42F
- 3 X 3 Eyes (16 Vol.) . . .45F
- Trèfle (4 Vol.) ...... .45F
- Wingman (6 Vol.) .... .42F
- Yu Gi Oh (14 Vol.) .... .33F
- You're Under... (7 Vol.) .42F
- Yuyu Hakusho (19 Vol.) 33F

## Vidéo en Français

### Box Coffret

- Albator 84 D ........ .490F
- Saint Seiya Sanct. 2B D . .499F
- Saint Seiya Asgard 1B D .599F
- Ken. 3 Box D ........ .539F
- Dragon Ball Z 2 Box D . . .539F
- Robotech 3 Box D ..... .499F
- Juliette je t'aime 2 Box D .539F
- Cat's Eye 1 Box D ..... .539F
- Lady Oscar D ........ 499F
- Dragon Ball D ........ 539F
- Max et Compagnie D .... 539F

Slayer Try S




Cow Boy Be Bop S




### DVD VF

- Tombeau des Lucioles D S .189F
- Jin Roh (Film) D S ...... .169F
- San Ku Kai (TV) D 5 Vol. . . .149F
- Sherlock Holmes (TV) D . . .169F
- Capitaine Flam (TV) D 7 Vol. 169F
- Capitaine Flam (Film) D . . .149F
- Mystérieuses Cités D 6 Vol. 169F
- Conan Fils (TV) D 5 Vol. . . .169F
- Albator 78 (TV) D 6 Vol. . . . .169F
- Albator 78 Coffret D 6 Vol. . .790F
- Albator 84 (Film) D 3 Vol. . . .169F
- Albator 84 (TV) D 3 Vol. . . . .169F
- Les Mondes en (TV) D 5 Vol. 149F
- Cybersix (TV) D 3 Vol. .... .129F
- Lodoss (OVA) 2 Vol. D S . . .189F
- Mermaid Scar (OVA) D S . . .169F
- City Hunter Secret S D . . . .169F

### Vidéocassettes VF

- Ailes de Honéamise D ..... .99F
- Akira D ........ .99F
- Card C. Sakura / 5 K7 (TV) D129F
- Cow Boy Bebop / 7K7 (TV) S129F
- Cyber City / 3K7 (OVA) D . . .99F
- Dragon Ball GT / 8K7 (TV) D 129F
- Dragon Ball RB (Film) D . . . .129F
- El Hazard / 8K7 (TV) S ..... .99F
- Escaflowne / 9K7 (TV) S . . .129F
- Evangélion / 9K7 (TV) S . . . .129F
- Gandalla / 4K7 (TV) S ..... .99F
- Ghost in the shell D ..... .99F
- Gunbuster / 3K7 (OVA) S . . .129F
- Jin Roh (Film) S ....... .149F
- Jin Roh (Film) D ....... .149F
- Ken 2 / 7K7 (TV) S ..... .129F
- Lost Universe / 8K7 (TV) S . .99F
- Lain / 5K7 (TV) S ....... .129F
- Ninja scroll D ........ .99F
- Otoko Juku (Film) S ..... .129F
- Patlabor 1 & 2I D ....... .99F
- Ruroni Kenshin / 2K7 S . . . .129F
- Slam Dunk / 2K7 (TV) D . . .129F
- Slayers / 9K7 (OVA) S .... .109F
- Slayers Next / 8K7 (TV) S . .129F
- Slayers Try / 8K7 (TV) S . . . .99F
- Sol Bianca / 1K7 (OVA) D . .119F
- Soul Hunter / 4K7 (TV) S . . . .99F
- Tombeau des / 1K7 (Film) SD159F
- Silent Möbius / 8K7 (TV) S . . .99F
- Taylor / 4K7 (TV) S ..... .99F
- Utena / 4K7 (TV) S ...... .129F
- Windaria (Film) D ...... .119F

## Manga en Japonais

### DIVERS MANGA V.O.

- Ah my Goddess Vol. 22 . . .55F
- BT'X Vol.12 à 16 ...... .55F
- Deadman (6 Vol.) ...... .55F
- Exaxxion (Vol. 3) ..... .55F
- F. Compo (13 Vol.) ..... .55F
- F. Compo (Vol. 14) ..... .60F
- Fake (7 Vol.) ........ .60F
- Juline (4 & 5 Vol.) ..... .50F
- Kizuna (7 Vol.) ....... .60F
- Lastman (10 vol.) ...... .55F
- Love Mode (7 Vol.) ..... .60F
- Refreme U-Jin Vol. 2 à 6 . .60F
- Sakura Tsushin (Vol.15-20) 55F
- Silent Möbius - Katsumi . .100F
- 3X3 Eyes Vol. 29 à 34 . . .55F
- Tragédie de P ........ .100
- Tokyo Univ. Story (29 Vol.)55F
- Vampire Miyu (6 Vol.) . . .55F

### MANGA DE CLAMP

- Angelic Layer (3 Vol.) . . .60F
- Suki Dakara Suki (3 Vol.)42F
- Card Captor Sakura (10-14 Vol.) ........ .42F
- X de Clamp Vol.12 à 14 .40F
- Hyper Lune de Tamayo Akiama Ex Clamp (4 Vol.) 55F

### SHOJO MANGA (40F)

- Angel Sanctuary (18 Vol.)
- Ayashi no Ceres (14 Vol.)
- Basara (24-27 Vol.)
- Bronze (4-11 Vol.)
- Kareshi Kanojo No Jijo (9 Vol.)

### BD FORMAT JUMP (37F)

- H2 (34 Vol.) de Mitsuru Adachi *Théo, une vie nouvelle*
- Hoshin Engi (21 Vol.)
- Hunter X Hunter (9 vol.) de Yoshihiro Togashi *(Yuyu)*
- Inu Yasha (18 Vol.) de Rumiko Takahashi *(Ranma)*
- I"s (15 Vol.) de Masakazu Katsura *(Video Girl)*
- Rookies (12 Vol.) de Masanori Morita
- Sakon vol.4 et 5 de T. Hara

Evangélion Vol. 6




Mitsuro Misora 2 Vol.




Sakon Vol. 4 & 5



Carakuri Circus 1 à 10




Angel Sanc Vol. 16




SandLand (Toryhama)



Boa the Race chanteur de (Lain) • 210F



Luna sea Period the best (d'un groupe Japonais) 245F




One Piece Music & Song 3 190F



Goddess Singles Complete 255F



Lady Oscar OST 225F



City Hunter 91 TV 4 OST 240F




City Hunter TV 2 Vol 2 OST 230F

City Hunter TV 1 Vol 2 OST 240F



## BON DE COMMANDE VPC

NOM: .................... PRÉNOM: ....................
ADRESSE: ........................................
.................... CODE POSTAL: .................... ÂGE. ....................
VILLE: .................... TÉL.: ....................

**•Forfait envoi normal 35 F (Maximum 10 articles et 500 F d'achat) •Forfait envoi rapide 55 F (Maximum 10 articles) • Supplément envoi recommandé + 14 F •Supplément envoi contre-remboursement + 51 F • Pour toute commande au-delà de 10 articles et/ou supérieure à 500 F et pour tout envoi hors France métropolitaine**

| Articles | Prix unitaire | Quantité | Total |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Signature.................... Expire le .../ ... | | Grand Total | |

❐ CHÈQUE ❐ MANDAT INTERNATIONAL
❐ MANDAT CASH ❐ CARTE BANCAIRE
❐ Colieco (+35 F) ❐ Colissimo (+55 F)

**TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.**

**ATTENTION !** *Net : www.tonkam.com E-mail : ecrivez-nous@tonkam.com*

## Compact Disc B.o.

### CD Macross

- Macross Plus For Fan ...... 200F
- Sharon Apple ...... 110F
- MacrossFlashback Best ... 155F

### Joe Hisaishi

- Gathering Best of génériques films de Miyazaki ...... 215F
- Neigh. Yamada Classical . 140F
- Le Single / Neighbors ...... 65F
- Gene TV OST 1 ...... 240F
- Totoro Karaoké ...... 215F
- Totoro BGM ...... 185F

### Jeux Vidéo

- Resident Evil Symphony... 175F
- Bio Hazard Orchestra Alb. 235F
- King of Fighters/Athena .... 185F
- Soulcalibur OST ...... 210F
- Dragon quest OST des jeux de Toriyama. 6 CD. Unité ...... 190F

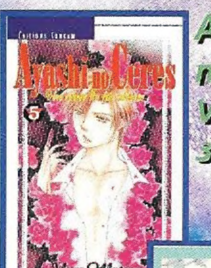
### Divers CD

- Angel Sanctuary OST ...... 215F
- AD Police A OST TV ...... 215F
- AD Police Z OST TV ...... 215F
- Anime Hot Wave II ...... 190F
- Arion Symphonic ...... 120F
- Brain Powerd OST(1 Vol.) 190F
- Brain Powerd OST( Vol.) . . 245F
- BBCrisis Collectors 99 ...... 190F
- Bubblegum Crisis (3 CD.) 360F
- BBCrisis Tokyo 2040 Vol.2. 195F
- Calimero OST ...... 160F
- Cowboy Bebop Blue ...... 245F
- Der Ring Nibelungen I ...... 245F
- Creamy Mamy 2 CD OST 225F
- Der Ring Nibelungen II ...... 245F
- Escaflowne Lovers Only ... 225F
- Evangelion Death OST ..... 120F
- End of Evangelion. OST ... 245F
- Evangelion Box Works ..... 810F
- Galaxy Express 999 OST . 235F
- Gasaraki OST (2 Vol.) ...... 190F
- Ghost in the Shell ...... 245F
- Laputa ........ .190F
- Roi Léo TV ........ .160F
- Laura Passion Théâtre ..... 160F
- Lodoss Eiju OST 1-2-3 . . . .190F
- Maya l'abeille ........ .160F
- Minky Momo ........ .210F
- Sailormoon Theme Songs 135F
- Spriggan OST ........ .200F
- Tokyo Babylon Image 2CD 315F
- Vampire Hunter ...... 235F
- Versailles no Bara ...... .255F
- Windaria 2CD ........ .210F
- X Clamp Movie OST ...... 195F

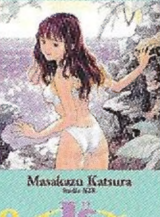
Best Of Songs la pièce = ... 170F
- Maison Ikkoku •Lamu •Yuyu Hakusho Songs •Yuyu Hak (BO)
- Ranma 1/2

# ÉDITIONS TONKAM

*Le Meilleur du Manga*



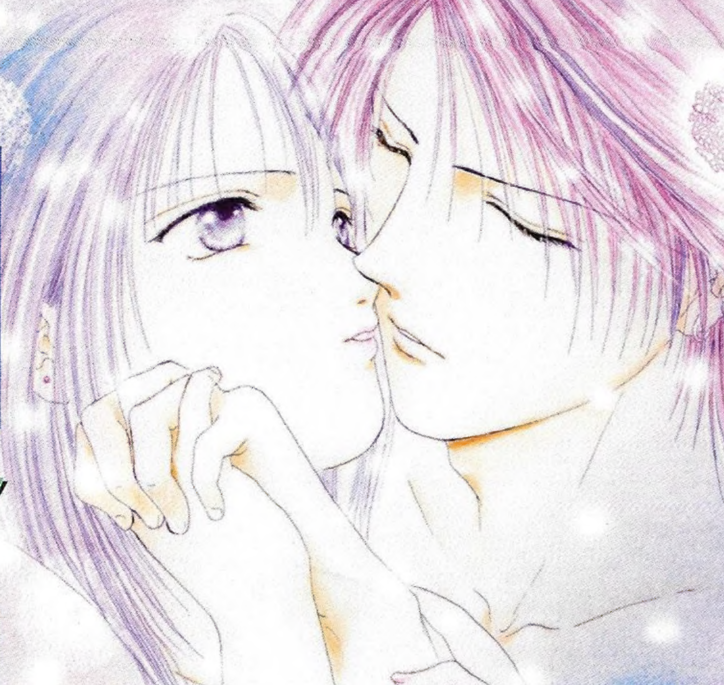

Ayashi no Ceres Vol. 5 32F




I"$ Vol. 8 32F




Angel Sanctuary Vol. 6 32F





- Amer Béton (3 Vol.) ........ 55F
- Asatte Dance (7 vol.) ........ 55F
- Angel Sanctuary (6 Vol.) ... 32F
- Ayashi no Ceres (5 Vol.) ... 32F
- Bouddha (8 Vol.) ........ 55F
- Butsu Zone (3 Vol.) ........ 32F
- Cat's Eye (10 Vol.) ........ 59F
- Cyber Weapon Z (9 Vol.) ... 75F
- DNA (5 Vol.) ........ 32F
- F. Compo (9 Vol.) ........ 48F
- Frères du Japon ........ 55F
- Fushigi Yugi (18 Vol.) ........ 32F
- I"s (8 Vol.) ........ 32F
- Kimengumi (4 Vol.) ........ 59F
- Le Cadeau de l'ange ........ 32F
- Le Temps des cerisiers ... 32F
- Les 3 Adolf (4 Vol.) ........ 55F
- Maison Ikkoku (3 Vol.) ........ 59F
- Mélodie de Jenny ........ 32F
- Please Save... (15 Vol.) ........ 32F
- Phénix (3 Vol.) ........ 59F
- Printemps bleu ........ 59F
- Rash (2 Vol.) ........ 32F
- RG Veda Vol. 4, 7 et 8 ........ 45F

Vol.1 à 3, 5, 6, 9, 10 Rupture

- Rookies (8 Vol.) ........ 32F
- Shadow Lady (3 Vol.) ........ 30F
- Stratège (9 Vol.) ........ 48F
- Sous un Rayon (3 Vol.) ........ 32F
- Tokyo Babylon (7 Vol.) ........ 45F

Vol.5, 6, 7, Rupture

- Tough (10 Vol.) ........ 48F
- Talulu le magicien (5 Vol.) .. 32F
- Video Girl Aï (15 Vol.) ........ 32F
- Wish (4 Vol.) ........ 59F
- X de Clamp (12 Vol.) ........ 30F
- X de Clamp Vol.13 ........ 32F
- Zetman ........ 30F
- Zetsuai (4 Vol.) ........ 32F





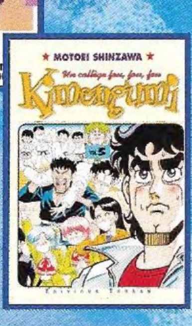

Zetsuai Vol. 4 32F

Quand les sentiments l'emportent sur le reste...

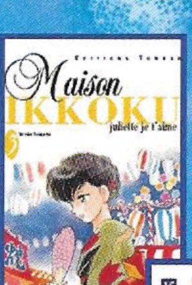
Tous nos titres sont disponibles en librairies et à

Tonkam Bastille - 29 rue Keller - 75011 PARIS - Tél. 01 47 00 78 38

## Les Nouveautés Tonkam d'avril 2001




Family Compo Vol. 9 48F




Maison Ikkoku Vol. 3 59F

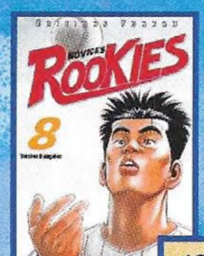






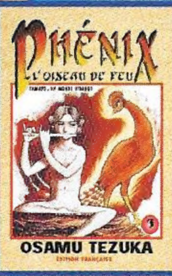
Tough Dur à Cuire Vol. 10 48F




Rookies Novices Vol. 8 32F




Kimengumi Vol. 4 59F

PSME Vol. 15 32F

Talulu le magicien Vol. 5 32F

Phénix l'oiseau de feu Vol. 3 59F

**TÉLÉPHONE VPC : 01 48 18 13 92 • Horaires : de 10h à 12h**

**commandes le mardi, mercredi et vendredi / litiges et réclamations le mardi**